

**PENERAPAN METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
KELAS VIII MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK
DI MTs MUHAMMADIYAH CABANG PALLEKO
KEC. POLUT KABUPATEN TAKALAR**



Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan Islam
(S.Pd.I) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI) Pada
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar

Oleh :

SYAHRIANTI
NIM. 20800111137

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ALAUDDIN MAKASSAR
TAHUN 2014**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum

Makassar, April 2014

Penyusun,

Syahrianti
NIM. 20800111137

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara Syahrianti, NIM. **20800111137** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, setelah dengan saksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul : ***Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MTs Muhammadiyah Cabang Palleko Kec. Polut Kabupaten Takalar***, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang ***munaqasyah***.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar, April 2014

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H.M. Anis Malik, M.Ag
NIP.19610715 198903 1 001

Dra. Kamsinah, M.Pd.I
NIP.19680328 199603 2 002

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MTs Muhammadiyah Cabang Palloke Kec. Polut Kabupaten Takalar”** yang disusun oleh saudari **Syahrianti, NIM. 20800111137**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Sabtu, tanggal 29-Maret 2014, bertepatan dengan 27 Jumadil Awal 1435 H, dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) dalam program peningkatan kualifikasi guru PGMI pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, dengan beberapa perbaikan.

Makassar, 29 Maret 2014 M
27 Jumadil Awal 1434 H

DEWAN PENGUJI

(SK. Dekan No. Tahun 2014)

1. Ketua : Dr. H. Muh. Sain Hanafy, M.Pd (.....)
2. Sekretaris : Drs.H. Muhammad Yahya, M.Ag (.....)
3. Munaqisy I : Dr. Moh. Ibnu Sulaiman, M.Ag (.....)
4. Munaqisy II : Drs. M. Sabir U, M.Ag (.....)
5. Pembimbing I : Drs. H.M. Anis Malik, M.Ag (.....)
6. Pembimbing II : Dra. Kamsinah, M.Pd.I (.....)

Diketahui Oleh :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Alauddin Makassar

Dr. H. Salehuddin, M. Ag.
Nip. 19541212 198503 1 001

KATA PENGANTAR

يَعْلَمُ , وَاصْلَاةً وَالسَّلَامَ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ

اَجْمَعِينَ , اَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadirat ilahi Rabbi, karena hidayat dan taufik- Nya, skripsi ini dapat diselesaikan, sekalipun dalam bentuk sederhana. Salawat dan taslim penulis peruntukkan kepada Nabi Muhammad saw yang menuntun manusia ke jalan yang diridhai Allah swt.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penulisan skripsi ini, banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa material maupun moril, sebab itu sepantasnya penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, terutama kepada :

1. Prof. Dr. H. A. Qadir Gassing HT, M.S, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar beserta para Wakil Rektor.
2. Dr. H. Salehuddin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar beserta para Wakil Dekan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan keguruan yang dipimpinnya.
3. Dr.H. Muh. Sain Hanafy, M.Pd Selaku Ketua Pengelola Program Kualifikasi Peningkatan Kompetensi Guru Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar yang telah memberikan bimbingan dan pelayanan kepada penulis sejak menjadi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan sampai pada penyelesaian studi.

4. Drs.H.M. Anis Malik,M.Ag dan Dra,. Kamsinah, M.Pd.I selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Basuki Rahmat, S.Ag selaku Kepala MTs Muhammadiyah Cabang Palлеко Kecamatan Polut Kabupaten Takalar yang telah memberikan izin penulis mengadakan penelitian pada siswa-siswa di Madrasah yang dipimpinnya.
6. Para dosen UIN Alauddin, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin beserta teman-teman mahasiswa UIN Alauddin yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan bantuan baik moril maupun materil.
7. Tak lupa pula penulis sampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua beserta saudara-saudara tercinta yang tak henti-hentinya memberikan motivasi dan do'a restu sehingga kami dapat menyelesaikan pendidikan tepat waktu.
8. Terima kasih yang tulus penulis persembahkan kepada suami dan anak-anak tercinta yang setia mendampingi dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan.

Semua bantuan tersebut di atas, penulis tak dapat membalasnya, selain menyerahkan sepenuhnya kepada Allah swt, diiringi doa semoga amal baik mereka diterima oleh Allah swt dengan pahala yang berlipat ganda.

Akhirnya penulis memohon taufik dan hidayah kepada Allah swt, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembangunan, agama, bangsa dan negara.

m n ȳ rabb l- ' lam n.

Makassar, April 2014

Syahrianti
NIM. 20800111137



DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | ii |
| PENGESAHAN SKRIPSI | iii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| ABSTRAK | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1-5 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 6-30 |
| A. Metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT)..... | 8 |
| 1. Pengertian Metode Pembelajaran | 8 |
| 2. Gambaran tentang <i>Team Game Tournament</i> (TGT) | 10 |
| 3. Kelebihan dan Kelemahan TGT | 13 |
| 4. Langkah-Langkah Pelaksanaan TGT | 14 |
| B. Hakekat Pembelajaran | 15 |
| 1. Pengertian Belajar..... | 15 |
| 2. Teori-Teori Belajar | 16 |
| C. Konsep keaktifan Belajar | 20 |

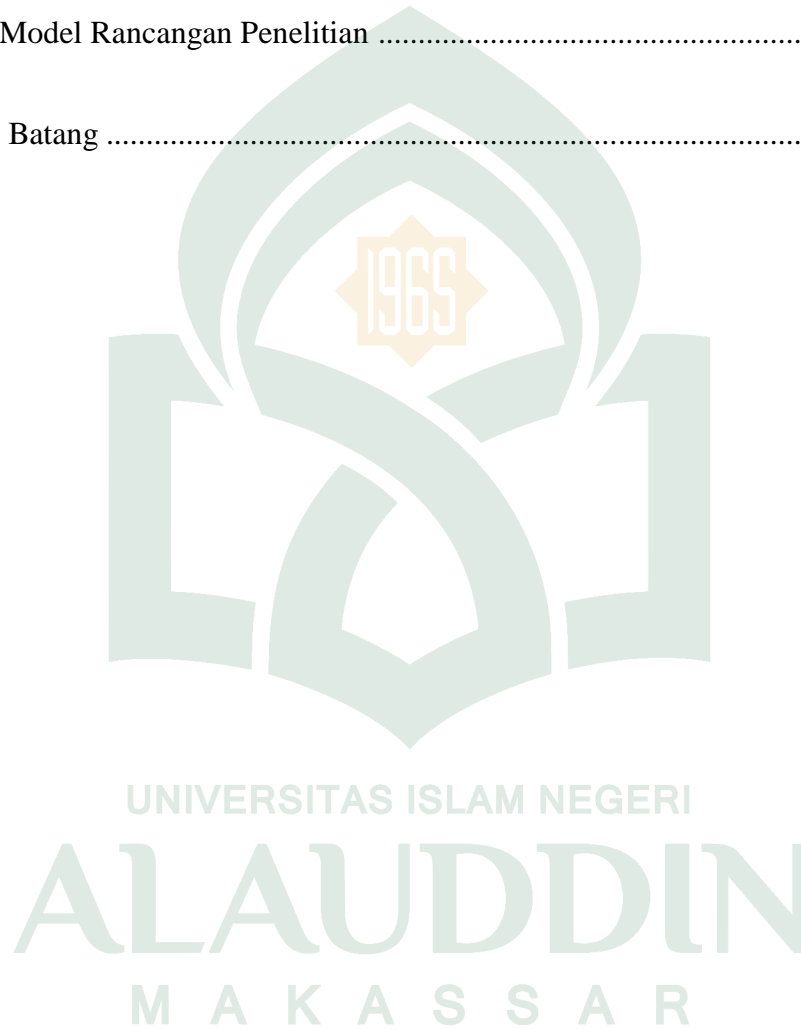
| | |
|---|-----------|
| 1. Pengertian Keaktifan Belajar | 20 |
| 2. Jenis-jenis Keaktifan Belajar..... | 21 |
| 3. Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Keaktifan Belajar..... | 22 |
| D. Pemahaman Materi Aqidah Akhlak | 23 |
| E. Kerangka Pikir | 27 |
| F. Hipotesis | 30 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 31-38 |
| A. Jenis Penelitian..... | 31 |
| B. Lokasi dan Subjek Penelitian | 31 |
| C. Faktor yang diselidiki | 32 |
| D. Prosedur Penelitian..... | 32 |
| E. Instrumen penelitian..... | 36 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 36 |
| G. Teknik Analisis Data | 36 |
| H. Indikator Keberhasilan | 37 |
| I. Jadwal Penelitian..... | 37 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 39-55 |
| A. Hasil Penelitian | 39 |
| B. Pembahasan..... | 51 |
| BAB V PENUTUP | 56-57 |
| A. Kesimpulan | 56 |
| B. Implikasi Penelitian | 57 |
| DAFTAR PUSTAKA | 58 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 59 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1. Jadwal Penelitian..... | 38 |
| Tabel 2. Hasil Observasi Sikap Peserta didik Selama Mengikuti Pembelajaran Siklus I..... | 42 |
| Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kehadiran Peserta didik pada Siklus I..... | 43 |
| Tabel 4. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam hal bertanya Pada siklus I | 43 |
| Tabel 5. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam hal menjawab Pertanyaan Pada siklus I | 44 |
| Tabel 6. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam menanggapi Jawaban/ mengemukakan pendapat Pada siklus I | 44 |
| Tabel 7. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam kemampuan Bekerjasama dengan team Pada siklus I | 45 |
| Tabel 8. Hasil Observasi Sikap Peserta didik Selama Mengikuti Pembelajaran Siklus II | 47 |
| Tabel 9. Distribusi Frekuensi Kehadiran Peserta didik pada Siklus II..... | 48 |
| Tabel 10. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam hal bertanya Pada siklus II | 49 |
| Tabel 11. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam hal menjawab Pertanyaan Pada siklus II | 49 |
| Tabel 12. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam menanggapi Jawaban/ mengemukakan pendapat Pada siklus II | 50 |
| Tabel 13. Distribusi Frekuensi Keaktifan Peserta didik dalam kemampuan Bekerjasama dengan team Pada siklus II | 50 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| 1. Gambar Bagan Kerangka Pikir | 38 |
| 2. Gambar Model Rancangan Penelitian | 42 |
| 3. Diagram Batang | 52 |



ABSTRAK

Nama :Syahrianti
Nim : 20800111137
Judul : Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode *Team Game Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan selama dua siklus yang mengupayakan untuk meningkatkan keaktifan belajar Aqidah Akhlak melalui metode *team game tournament (TGT)*. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar sebanyak 25 orang dengan komposisi 10 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Siklus I berlangsung selama 4 kali pertemuan dan Siklus II selama 4 kali pertemuan.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan hasil observasi keaktifan siswa pada akhir siklus I dan akhir siklus II. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan tes analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil analisis kuantitatif terlihat pada komponen/indikator kehadiran pada siklus I dan siklus II. Diperoleh hasil peningkatan keaktifan belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar terlihat pada komponen/indikator kehadiran pada siklus I mencapai hasil siswa tidak rajin 16% dan siswa rajin 84% sedangkan pada siklus II mencapai hasil siswa tidak rajin 4% dan siswa rajin 96% ini berarti terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 12%, komponen keaktifan bertanya pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 64% dan siswa aktif 36% sementara pada siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 36%, komponen keaktifan menjawab pertanyaan pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 57% dan siswa aktif 43%, sementara pada siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 39% dan keaktifan menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 48% dan siswa aktif 52% sementara pada siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 24% dan siswa aktif 76% berarti terjadi perkembangan sebesar 16% serta keaktifan dalam hal kerjasama dengan team pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 32% dan siswa aktif 68% sementara pada siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 12% dan siswa aktif 88% berarti terjadi perkembangan sebesar 20% .

Kesimpulan Hasil Penelitian antara lain : (1) Penerapan metode pembelajaran *team game tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya pada materi perilaku terpuji siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palloko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar terlihat pada komponen/indikator kehadiran pada siklus I mencapai hasil siswa tidak rajin 16% dan siswa rajin 84% sedangkan pada siklus II mencapai hasil siswa tidak rajin 4% dan siswa rajin 96% ini berarti terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 12%, komponen keaktifan bertanya pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 64% dan siswa aktif 36% sementara pada siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 36%, komponen keaktifan menjawab pertanyaan pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 57% dan siswa aktif 43%, sementara pada siklus II mencapai siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 39% dan keaktifan menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 48% dan siswa aktif 52% sementara pada siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 24% dan siswa aktif 76% berarti terjadi perkembangan sebesar 16% serta keaktifan dalam hal kerjasama dengan team pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 32% dan siswa aktif 68% sementara pada siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 12% dan siswa aktif 88% berarti terjadi perkembangan sebesar 20% (2) Metode pembelajaran *team game tournament (TGT)* relevan dengan tindakan, (3) Dengan metode *team game tournament (TGT)* pembelajaran aqidah akhlak lebih aktif dan menyenangkan.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peranan yang harus dimainkan oleh dunia pendidikan dalam mempersiapkan pendidikan untuk berpartisipasi secara utuh dalam kehidupan bermasyarakat akan sangat berbeda dengan peranan tradisional yang selama ini dipegang oleh sekolah-sekolah. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan perubahan di segala bidang kehidupan. Kemajuan ini tentu memberi dampak pada lembaga pendidikan salah satunya, dimana lembaga pendidikan dituntut untuk dapat menyelenggarakan proses pendidikan secara optimal dan aktif sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan itu sendiri. Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan yang baik diharapkan mampu melahirkan lulusan-lulusan yang mempunyai daya saing tinggi untuk menghadapi ketatnya tantangan dan persaingan di dunia kerja. Oleh sebab itu, perbaikan-perbaikan yang membangun di bidang pendidikan terus dilaksanakan guna mencapai kualitas dan mutu pendidikan yang sesuai.

Upaya melakukan perbaikan di bidang pendidikan menjadi tanggung jawab semua pihak, salah satunya yaitu guru. Guru harus dapat melakukan suatu inovasi yang menyangkut tugasnya sebagai pendidik yang berkaitan dengan tugas mengajar siswa. Inovasi-inovasi yang dilakukan guru dalam tugasnya sebagai pendidik diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar

siswa. Salah satu cara yang dapat ditempuh berkaitan dengan inovasi tugas mengajar guru adalah guru hendaknya mempunyai kemampuan dalam mengembangkan metode mengajarnya. Metode mengajar diartikan sebagai suatu cara atau teknik yang dipakai oleh guru dalam menyajikan bahan ajar kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Khususnya dalam hal ini adalah metode untuk menunjang proses belajar mengajar Aqidah Akhlak. Pemilihan metode mengajar ini juga perlu diperhatikan karena tidak semua metode dapat diajarkan dengan hanya satu metode mengajar. Guru hendaknya dapat memilih metode mengajar yang dianggap sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. Hal ini dimaksudkan agar pengajaran khususnya mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat berlangsung secara efektif, efisien dan tidak membosankan.

Aqidah akhlak merupakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diwajibkan untuk kurikulum di jenjang pendidikan dasar, menengah, dan mata kuliah wajib untuk kurikulum pendidikan tinggi Islam, berdasarkan hal tersebut Aqidah akhlak tidak bisa dianggap remeh karena merupakan mata pelajaran yang diwajibkan di perguruan tinggi Islam, sehingga upaya-upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran aqidah akhlak di madrasah maupun perguruan tinggi Islam harus terus ditingkatkan.

Kenyataan di lapangan bahwa pelajaran Aqidah akhlak masih dianggap sebagai pelajaran nomor dua atau dianggap sepele oleh sebagian besar siswa karena tidak termasuk mata pelajaran yang diujikan Nasionalkan. Kenyataan ini semakin diperburuk dengan metode mengajar yang dipakai oleh

sebagian besar guru Aqidah akhlak masih memakai metode konvensional atau tradisional. Metode konvensional merupakan metode dimana guru memegang peranan utama dalam menentukan isi dan langkah-langkah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar berkurang dan hanya bergantung pada guru. Metode ini berkisar pada pemberian ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Akibatnya dalam mempelajari materi aqidah akhlak siswa cenderung kurang semangat dan dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Rendahnya keaktifan belajar siswa tersebut antara lain disebabkan oleh kurangnya semangat siswa dalam belajar aqidah akhlak, tidak semua siswa mempunyai buku pegangan atau buku paket aqidah akhlak, dan metode mengajar guru yang masih berkisar pada ceramah, tanya jawab serta penugasan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud menggunakan metode pembelajaran *team game tournament (TGT)*. Metode ini dipilih karena peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara bermakna, otentik, dan aktif. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar bagi para peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman selama ini, siswa kurang memberikan respon positif dalam kegiatan belajar-mengajar. Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran aqidah akhlak karena selama ini pelajaran aqidah akhlak dianggap sebagai pelajaran yang mengharuskan banyak membaca, sehingga kurang menekankan aspek penalaran yang menyebabkan rendahnya keinginan belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak di sekolah.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan belajar khususnya pada mata pelajaran Aqidah akhlak, peneliti bermaksud mencobakan metode pembelajaran *team game tournament (TGT)* pada kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar. Metode ini diterapkan agar dapat membantu guru khususnya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu agar penyajian bahan ajar aqidah akhlak tidak lagi terbatas hanya ceramah dan membaca isi buku, sehingga diharapkan siswa tidak lagi merasa bosan dan jenuh dengan materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Metode *Team Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Keaktifan belajar siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar. Sebagai strategi baru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu “Apakah penerapan metode *team game tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar”.

C. Tujuan Penelitian

Karena tujuan merupakan sasaran yang ingin dicapai, maka adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui metode *team game tournament (TGT)* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak khususnya kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar, sehingga pembelajaran Aqidah akhlak menjadi lebih menyenangkan dan menimbulkan kreatifitas.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan mengenai penerapan metode pembelajaran *team game tournament (TGT)* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembandingan, pertimbangan, dan pengembangan bagi penelitian di masa yang akan datang di bidang dan permasalahan sejenis atau bersangkutan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa memperoleh kemudahan dalam mempelajari materi aqidah akhlak yang sifatnya teoritis.
- 2) Melalui metode ini siswa tidak lagi merasa bosan dan jenuh dengan pelajaran aqidah akhlak.
- 3) Siswa diharapkan mempunyai semangat yang tinggi dalam mempelajari aqidah akhlak sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang bersangkutan.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan bagi guru di bidang studi aqidah akhlak dalam menentukan metode mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan tiap kelas pada mata pelajaran yang bersangkutan, dalam rangka peningkatan prestasi belajar siswanya.
- 2) Sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran aqidah akhlak.

c. Bagi Peneliti

- 1) Untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh.

- 2) Sebagai bekal bagi peneliti kelak supaya memperhatikan metode mengajar yang tepat khususnya metode pembelajaran *team game tournament (TGT)*.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Metode Team Game Tournament (TGT)*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode mengajar merupakan faktor yang sangat penting dan sering dijadikan bahan pembicaraan dalam dunia pendidikan. Dalam kamus Bahasa Indonesia, metode adalah cara yang telah diatur dan difikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Dalam pembelajaran ilmu sosial metode berarti system perencanaan pembelajaran secara menyeluruh untuk memilih, mengorganisasikan dan menyajikan materi secara teratur sebagai suatu system. Metode merupakan bagian dari satu sama lain yang saling berhubungan.

Menurut Wasty Soemanto metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan komunikasi dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran.¹ Oleh karena itu, peranan metode pembelajaran sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran. Dengan metode pembelajaran diharapkan terciptalah interaksi edukatif. Dalam interaksi ini guru harus dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa, serta menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.

¹ Wasty Soemanto. *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1998,), h. 102

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Guru dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik. Dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki, guru gunakan untuk bagaimana mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis.

Metode pembelajaran adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Semakin baik metode pembelajaran maka semakin efektif pula pencapaian tujuan. Untuk menetapkan lebih dahulu apakah suatu metode pembelajaran disebut baik, diperlukan ketentuan yang bersumber dari beberapa faktor. Adapun faktor utama yang menentukan adalah tujuan yang akan dicapai. Metode pembelajaran di dalam kelas selain faktor tujuan, juga faktor murid, faktor situasi, dan faktor guru ikut menentukan efektif tidaknya suatu metode pembelajaran.²

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami metode pengajaran sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa metode berfungsi sebagai alat perangsang/stimulus dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang.

² Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1995), h. 190

2. Gambaran tentang *Team Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Pendekatan yang digunakan dalam *teams games tournament* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran.

Ada lima komponen utama dalam TGT,yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini , siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. pok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4. Turnamen

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challennger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader2*. Reader 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Challenger 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh reader1 apabila menurut challenger 1 jawaban reader 1 salah. Challenger 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 tadi apabila jawaban reader 1 dan challenger 1 menurut challenger 2 salah. Challenger 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila jawaban reader1, challenger 1, challenger 2 menurut challenger 3 salah. Reader 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban . Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi challenger 1 sekarang menjadi reader1, challenger 2 menjadi challenger 1, challenger3 menjadi challenger 2, reader 2 menjadi challenger 3 dan reader 1 menjadi reader2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5. Penghargaan kelompok (team recognise)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

| Kriteria (Rerata Kelompok) | Predikat |
|---------------------------------|-------------------|
| 45 | Super Team |
| 40 – 45 | Great Team |
| 30 – 40 | Good Team |

3.Kelebihan dan kelemahan Metode Team Game Tournament (TGT)

a. Kelebihan

Adapun kelebihan dari pembelajaran metode *team game tournament (TGT)* adalah:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas;
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu;
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam;
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari sisw;
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain;
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi;
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

b. Kelemahan

1). Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan

pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2). Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

4. Langkah-langkah pelaksanaan metode *team game tournament (TGT)*

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa tetapi dapat disesuaikan dengan jumlah siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Game-game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan. Adapaul contoh langkah-langkah metode *team game tournament (TGT)* adalah:

- a) Pemain pertama mengambil kartu bernomor dan menemukan pertanyaan yang sesuai dengan lembar permainan.
- b) Membaca pertanyaan tersebut dengan keras.
- c) Memberi Jawaban.
- d) Penantang Pertama: Setuju dengan pembaca atau menantang dan memberi jawaban, demikian juga penantang kedua.
- e) Mencocokkan jawaban.
- f) Pemain yang menjawab benar akan menyimpan kartu tersebut.
- g) Apabila ada penantang yang menjawab salah ia akan mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya (bila ada) ke tumpukan kartu.
- h) Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ke tumpukan.

Langkah ini dilakukan sampai akhir pelajaran, atau tumpukan kartu telah habis. Pada akhir turnamen hitunglah banyaknya kartu yang diperoleh tiap siswa, siswa yang memperoleh skor tertinggi mendapat poin 45 keatas, tingkatan dibawah masing-masing 40-45 dan 30-40.

B. Hakekat Pembelajaran

1. Pengertian belajar

Masalah belajar adalah masalah yang selalu aktual dan dihadapi oleh setiap orang. Maka dari itu, banyak ahli-ahli membahas dan menghasilkan berbagai teori tentang belajar. Dalam hal ini tidak dipertentangkan kebenaran setiap teori yang dihasilkan, tetapi yang lebih penting ialah pemakaian teori-

teori itu dalam praktik kehidupan yang paling cocok dengan situasi kebudayaan kita.

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang melalui penguatan (reinforcement), sehingga terjadi perubahan yang bersifat permanen dan persisten pada dirinya sebagai hasil pengalaman (*Learning is a change of behaviour as a result of experience*).

Untuk memperoleh pengertian yang obyektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas pengertian belajar. Pengertian belajar sudah banyak ditemukan oleh para ahli psikologi termasuk ahli psikologi pendidikan.

Pengertian belajar menurut para ahli memiliki definisi yang berbeda-beda. Slameto mengemukakan tentang belajar yaitu suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan³.

2. Teori-Teori Belajar.

Berikut ini akan diuraikan beberapa teori tentang belajar:

a. Teori dari R. Gagne

Gagne dalam Slameto memberikan dua definisi Terhadap masalah belajar, yaitu:

³ Slameto. *Didaktik Metodik*. (Jakarta : Pustaka Jaya, 1998.), h. 6.

- 1) Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkahlaku.
- 2) Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.⁴

Mulai masa bayi manusia mengadakan interaksi dengan lingkungan, tetapi baru dalam bentuk “*sensory-motor coordination*”. Kemudian ia mulai belajar bicara dan menggunakan bahasa. Kesanggupan untuk menggunakan bahasa ini penting artinya untuk belajar.

b. Teori dari Hilgar

Hilgar dalam Sanjaya mengungkapkan

*learning is the proses be wich an activity originates or changed through training prosedurs (wather in the laboratory or in the naural environment) as distinguished from changes by factors not atributable to training.*⁵ Yang berarti bahwa belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktifitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

⁴ Slameto. *Belajar dan Faktor- faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka cipta, 2003), h. 13

⁵ Sanjaya Wina. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. (Bandung: Kencana, 2005.), h. 112

c. Teori belajar *Classical Conditioning*

Tokoh dari teori belajar *classical conditioning* adalah Pavlov dalam Abimanyu yang menyatakan bahwa belajar itu memerlukan kondisi tertentu yaitu pancingan yang dilakukan berulang-ulang.⁶

Pengertian belajar seperti yang dikemukakan oleh Winarno Surachmad adalah belajar dapat dipandang sebagai proses dimana guru terutama melihat apa yang terjadi selama murid menjalani pengalaman-pengalaman edukatif untuk mencapai suatu tujuan. Yang diperhatikan adalah pola-pola perubahan tingkah laku selama pengalaman belajar itu berlangsung. Karena itulah ditekankan pula daya-daya yang mendinamisir proses itu.⁷

Pada prinsipnya proses belajar yang dialami manusia berlangsung sepanjang hayat, artinya belajar adalah proses yang terus-menerus, yang tidak pernah berhenti dan terbatas pada dinding kelas. Hal ini didasari pada asumsi bahwa di sepanjang kehidupannya, manusia akan selalu dihadapkan pada masalah-masalah, rintangan-rintangan dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam kehidupan ini. Prinsip belajar sepanjang hayat ini sejalan dengan empat pilar pendidikan universal seperti yang dirumuskan UNESCO, yaitu: (1) *learning to know*, yang berarti juga *learning to learn*; (2) *learning to do*; (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*.⁸

Learning to know atau *learning to learn* mengandung pengertian bahwa belajar itu pada dasarnya tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar, akan tetapi juga harus berorientasi kepada proses belajar. Dengan proses

⁶ Abimanyu Soli. *Strategi Pembelajaran 3 SKS*. (Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008.), h. 15

⁷ Winarno Surakhmad. *Pengantar Interaksi Mengajar Belajar*, (Bandung: Tarsito, 1994.), h. 57.

⁸ Winarno Surakhmad. *Pengantar Interaksi Mengajar Belajar*, (Bandung: Tarsito, 1994.),h.59

belajar, peserta didik bukan hanya sadar akan apa yang harus dipelajari, akan tetapi juga memiliki kesadaran dan kemampuan bagaimana cara mempelajari yang harus dipelajari itu.

Learning to do mengandung pengertian bahwa belajar itu bukan hanya sekedar mendengar dan melihat dengan tujuan akumulasi pengetahuan, tetapi belajar untuk berbuat dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang sangat diperlukan dalam era persaingan global.

Learning to be mengandung pengertian bahwa belajar adalah membentuk manusia yang “menjadi dirinya sendiri”. Dengan kata lain, belajar untuk mengaktualisasikan dirinya sendiri sebagai individu dengan kepribadian yang memiliki tanggung jawab sebagai manusia.

Learning to live together adalah belajar untuk bekerjasama. Hal ini sangat diperlukan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dalam masyarakat global dimana manusia baik secara individual maupun secara kelompok tak mungkin bisa hidup sendiri atau mengasingkan diri bersama kelompoknya. Bila ketiganya berhasil dengan memuaskan akan menumbuhkan percaya diri pada peserta didik sehingga menjadi manusia yang mampu mengenal dirinya, berkepribadian mantap dan mandiri, memiliki kemantapan emosional dan intelektual, yang dapat mengendalikan dirinya dengan konsisten, yang disebut *emotional intelegence* (kecerdasan emosi).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh

suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

C. Konsep Keaktifan Belajar

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan adalah kegiatan atau segala aktivitas yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik . Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional . Keaktifan yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada peserta didik, sebab dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif.

Belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengingatkan yang baru saja diterima dari guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam kegiatan pembelajaran ini sangat dituntut keaktifan peserta didik, dimana peserta didik adalah subjek yang banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak

membimbing dan mengarahkan peserta didik pada saat proses belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala :

- a) pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik;
- b) Guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar;
- c) Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik (kompetensi dasar);
- d) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai peserta didik yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep; dan
- e) Melakukan pengukuran secara kontinu/terus-menerus dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap/perilaku, dan keterampilan/skill.

2. Jenis-Jenis Keaktifan dalam Belajar

Adapun jenis-jenis kegiatan dalam belajar antara lain ialah:

- a) Kegiatan-kegiatan visual yaitu, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b) Kegiatan-kegiatan lisan yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran atau tanggapan, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

- c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d) Kegiatan-kegiatan menulis dan menggambar misalnya, membuat grafik diagram, peta, dan pola, menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar sangat diperlukan dalam kegiatan belajar di kelas. Keaktifan belajar yang kurang menjadikan pembelajaran yang ada di kelas menjadi tidak menarik. Peserta didik sebagai subjek didik dalam pembelajaran harus diberikan dalam pelaksanaan kegiatan sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Adapun faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu :

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- c. Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

- g. Memberi umpan balik (feed back)
- h. Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

D. Pemahaman Materi Aqidah Akhlak

1. Husnuzan

Husnuzan artinya berbaik sangka, lawan katanya adalah suuzan yang artinya berburuk sangka. Berbaik sangka dan berburuk sangka merupakan bisikan jiwa, yang dapat diwujudkan melalui perilaku yakni ucapan dan perbuatan. Perilaku husnuzan termasuk akhlak terpuji karena akan mendatangkan manfaat. Adapun perilaku suuzan termasuk akhlak tercela, karena akan mendatangkan kerugian. Sungguh tepat jika Allah SWT. dan Rasul-Nya melarang berperilaku buruk sangka.

2. Tawadhu'

Pengertian Tawadhu' adalah rendah hati, tidak sombong. Pengertian yang lebih dalam adalah kalau kita tidak melihat diri kita memiliki nilai lebih dibandingkan hamba Allah yang lainnya. Orang yang tawadhu' adalah orang menyadari bahwa semua kenikmatan yang didapatnya bersumber dari Allah SWT. Yang dengan pemahamannya tersebut maka tidak pernah terbersit sedikitpun dalam hatinya kesombongan dan merasa lebih baik dari orang lain, tidak merasa bangga dengan potensi dan prestasi yang sudah dicapainya. Ia tetap rendah diri dan selalu menjaga hati dan niat segala amal shalehnya dari

segala sesuatu selain Allah. Tetap menjaga keikhlasan amal ibadahnya hanya karena Allah.

Tawadhu ialah bersikap tenang, sederhana dan sungguh-sungguh menjauhi perbuatan takabbur (sombong), ataupun sum'ah ingin diketahui orang lain amal kebaikan kita.

Tawadhu merupakan salah satu bagian dari akhlak mulia jadi sudah selayaknya kita sebagai umat muslim bersikap tawadhu, karena tawadhu merupakan salah satu akhlak terpuji yang wajib dimiliki oleh setiap umat islam. Sifat tawadhu tentunya dijelaskan juga dalam al-Qur'an dan hadits.

3. Tasamuh.

Tasamuh adalah sikap tenggang rasa terhadap sesama dalam masyarakat dimana kita berada. Tasamuh yang juga sering disebut toleransi dalam ajaran Islam adalah toleransi sosial kemasyarakatan, bukan toleransi di bidang aqidah keimanan. Dalam bidang aqidah keimanan, seorang muslim meyakini bahwa Islam satu-satunya agama yang benar yang diridhoi Allah swt.)

Tasamuh juga bisa diartikan sebagai sabar menghadapi keyakinan-keyakinan orang lain, pendapat-pendapat mereka dan amal-amal mereka walaupun bertentangan dengan keyakinan dan batil menurut pandangan, dan tidak boleh menyerang dan mencela dengan celaan yang membuat orang tersebut sakit dan tersiksa perasaannya. Asas ini terkandung dalam banyak ayat Al-Qur'an diantaranya, "Dan janganlah kalian mencela orang-orang yang berdo'a kepada selain Allah, yang menyebabkan mereka mencela Allah

dengan permusuhan dengan tanpa ilmu. Demikianlah Kami menghiasi untuk setiap umat amalan mereka, lalu Dia mengabarkan kepada apa yang mereka lakukan.

Sikap yang menganggap bahwa semua agama adalah benar tidak sesuai dengan keimanan seorang muslim dan tidak relevan dengan pemikiran yang logis, meskipun dalam pergaulan kemasyarakatan Islam sangat menekankan prinsip tasamuh. Setiap muslim diperintahkan untuk bersikap tasamuh terhadap orang lain yang berbeda agama atau berbeda pendirian. Perbedaan pendapat antara individu yang satu dengan individu yang lainnya dalam masyarakat sudah menjadi ketentuan Allah yang diberikan kepada setiap individu manusia.

Dalam sejarah kehidupan Rasulullah s.a.w, tasamuh telah ditampilkan pada masyarakat Madinah. Pada saat itu Nabi dan kaum muslimin hidup berdampingan dengan masyarakat Madinah yang beragama lain. Tasamuh atau sikap tenggan rasa dapat memelihara kerukunan hidup dan memelihara kerja sama yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Tasamuh berfungsi sebagai penertib, pengaman dan pendamai dalam komunikasi dan interaksi sosial.

Salah satu sebab yang membuat hidup ini tidak tenang adalah terpedayanya diri oleh kecintaan kepada harta dan dunia. Orang yang terpedaya harta akan senantiasa merasa tidak cukup dengan apa yang dimilikinya. Akibatnya, dalam dirinya lahir sikap-sikap yang mencerminkan bahwa ia sangat jauh dari rasa syukur kepada Allah Sang Maha Pemberi

rezeki berikan kepadanya nikmat dari Kami ia berkata: 'Sesungguhnya aku diberi Orang-orang yang cinta dunia akan selalu terdorong untuk berburu segala keinginannya, meski harus menggunakan segala cara: licik, bohong, mengurangi timbangan atau sukatan, dan sebagainya. Ia juga tidak pernah menyadari, sesungguhnya harta hanyalah ujian.

Maka apabila manusia ditimpa bahaya ia menyeru Kami, kemudian apabila kami nikmat itu hanyalah karena kepintaranku'. Sebenarnya itu adalah ujian, tapi kebanyakan mereka itu tidak mengetahui.

4. Ta'awun

Ta'awun menurut Bahasa : Saling menolong, Menurut Istilah : Upaya untuk saling menolong.

Sikap positif Ta'awun dalam pergaulan remaja, antara lain :

1. Memberi bantuan seseorang;
2. Menjenguk Seseorang yang sakit;
3. Meringankan penderita'an seseorang;
4. Menutupi Aib seseorang.

Dampak-dampak Ta'awun dalam pergaulan remaja, antara lain :

1. Terwujudnya kesatuan dan persatuan generasi muda;
2. Terjalinya hubungan batin hidup yang mesra antar sesama remaja;
3. Terwujudnya kehidupan yang rukun dan damai;
4. Tercapainya ketenteraman batin hidup bersama.

E. Kerangka Pikir

Berikut ini akan diuraikan kerangka pikir yang melandasi penelitian ini berdasarkan pembahasan teoritis pada bagaian tinjauan pustaka di atas. Landasan pikir yang dimaksud akan mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi dalam penelitian ini. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dalam pengajaran dengan menggunakan metode *team game tournament (TGT)*. Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya siswa pada pelajaran yang berlangsung dalam kelas yang diteliti dengan menggunakan pengamatan langsung sebagai alat ukur tingkat keaktifan siswa dalam memahami materi pelajarannya.

Penyampaian materi oleh guru supaya berhasil mencapai tujuannya perlu memperhatikan masalah yang paling penting disamping materi pelajaran yaitu penggunaan metode pengajaran dan salah satu metodenya yaitu metode *team game tournament (TGT)*.

Metode *team game (TGT)* merupakan metode pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kecakapan akademik dan keterampilan berpikir pada siswa, karena itu metode *team game tournament (TGT)* di gunakan sebagai alternative untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Aqidah akhlak. Mengingat pentingnya metode *team game tournament (TGT)* tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji Penerapan Metode tersebut terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak peserta didik kelas kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palloko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar.

Keaktifan belajar Aqidah akhlak adalah keaktifan belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Aqidah akhlak berupa seperangkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar yang berguna bagi siswa untuk kehidupan sosialnya baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang yang meliputi: keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, keragaman keyakinan (agama dan golongan) serta keragaman tingkat kemampuan intelektual dan emosional. Keaktifan belajar siswa didapat baik dari hasil tes (formatif, subsumatif dan sumatif), unjuk kerja (performance), penugasan (Proyek), hasil kerja (produk), portofolio, sikap serta penilaian diri.

Untuk meningkatkan keaktifan siswa belajar Aqidah Akhlak, dalam pembelajarannya harus menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Diperlukan model pembelajaran interaktif dimana guru lebih banyak memberikan peran kepada siswa sebagai subjek belajar, guru mengutamakan proses daripada hasil. Guru merancang proses belajar mengajar yang melibatkan siswa secara integratif dan komprehensif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga tercapai keaktifan belajar. Agar keaktifan belajar Aqidah akhlak meningkat diperlukan situasi, cara dan strategi pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara aktif baik pikiran, pendengaran, penglihatan, dan psikomotor dalam proses belajar mengajar. Adapun pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara totalitas adalah pembelajaran dengan metode *team game tournament (TGT)*.

Dari uraian diatas dapat diduga bahwa pembelajaran dengan metode *TGT* dapat meningkatkan keaktifan belajar Aqidah akhlak siswa dibandingkan dengan pendekatan tradisional (metode ceramah).

Bagan Kerangka Pikir



F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah pernyataan yang diterima sementara dan perlu diuji. Dengan demikian dapat diduga bahwa “dengan diterapkannya metode *team game tournament (TGT)* keaktifan siswa kelas kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palloko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar dapat meningkat”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Actions Research*). Menurut Kemmis dan MC Taggart dalam Muslich, penelitian tindakan kelas (PTK) adalah study yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri dan dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri¹. Pelaksanaannya dibagi atas dua siklus dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan. Tahapan dalam setiap Siklus tersebut meliputi : tahapan perencanaan, tahap Pelaksanaan tindakan, tahap Observasi dan evaluasi dan tahap refleksi.

Aspek yang diamati dalam setiap siklusnya adalah kegiatan atau aktifitas siswa saat proses belajar mengajar pada mata pelajaran Aqidah akhlak dengan menggunakan metode *team game tournament (TGT)* untuk melihat perubahan tingkah laku siswa.

B. Lokasi, Subyek, dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palloko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar. Adapun subyek penelitian tindakan

¹ Muslich Masnur, *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009.), h. 8

kelas ini adalah kelas VIII dengan jumlah siswa kelas tersebut 25 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 15 orang perempuan.

Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013 selama dua bulan dan akan dimulai pada awal bulan Maret sampai pada akhir bulan April Tahun 2013.

C. Faktor-faktor yang diselidiki

1. Faktor proses, yaitu keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan strategi pembelajaran yang digunakan yaitu Pemberian metode *team game tournament (TGT)*.
2. Faktor hasil, yaitu melihat keaktifan belajar Aqidah akhlak melalui metode *team game tournament (TGT)*.

D. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dibagi ke dalam dua Siklus, yaitu :

1. Siklus I selama 4 pekan (4 kali pertemuan);
2. Siklus II selama 4 pekan (4 kali pertemuan).

Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Untuk dapat melihat peningkatan aktifitas belajar Aqidah akhlak maka diberikan soal materi pada setiap akhir pertemuan siklus. Siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari Siklus I.

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

-) Mempersiapkan materi pembelajaran

-) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
-) Mempersiapkan sumber belajar yang diperlukan
-) Memilih bahan pelajaran yang sesuai
-) Mempersiapkan sumber, bahan, dan alat bantu yang dibutuhkan.
-) Menyusun lembar kerja siswa
-) Mengembangkan format evaluasi
-) Membuat lembar observasi tentang aktivitas siswa selama proses belajar mengajar.
-) Mempersiapkan kelas dalam setting pembelajaran klasikal.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

-) Menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran.
-) Siswa membaca materi yang terdapat pada buku sumber.
-) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang terdapat pada buku sumber.
-) Siswa mendengarkan penjelasan guru dan mencatat tentang materi yang dipelajari.
-) Siswa mendiskusikan materi.

c. Tahap Observasi

Pada prinsipnya tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung. Melakukan pengamatan terhadap proses pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat yaitu dengan cara mengidentifikasi dan mencatat tingkat keaktifan siswa tentang konsep-konsep

selama proses belajar-mengajar untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi terhadap keaktifan belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *team game tournament*.

d. Tahap Refleksi

-) Mengevaluasi hasil pemantauan dan mengolah data hasil evaluasi serta menentukan keberhasilan pencapaian tujuan tindakan.
-) Mencatat perkembangan kemampuan siswa.
-) Mengadakan refleksi I dengan meneliti kembali tindakan yang telah dilakukan.
-) Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang scenario pembelajaran dan lembar kerja siswa.
-) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Siklus II

a. Tahap Perencanaan

-) Mempersiapkan materi pembelajaran.
-) Mempersiapkan kelas dalam setting pembelajaran klasikal
-) Mempersiapkan sumber belajar yang diperlukan
-) Identifikasi masalah yang muncul pada siklus I dan belum teratasi.
-) Mempersiapkan lembar kerja siswa
-) Menentukan indikator pencapaian hasil belajar.
-) Pengembangan program tindakan II.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan program tindakan II yang mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I, sesuai dengan alternative pemecahan masalah yang sudah ditentukan, antara lain melalui:

- 1) Guru melakukan appersepsi
 - 2) Siswa diperkenalkan dengan materi yang akan dibahas dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
 - 3) Menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran.
 - 4) Siswa menyelesaikan tugas pada lembar kerja siswa.
- c. Tahap Observasi dan Evaluasi
- Adapun tahap observasi dan evaluasi adalah:
-) Melakukan observasi sesuai dengan format yang sudah disiapkan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.
 -) Menilai hasil tindakan sesuai dengan format yang sudah dikembangkan.
- d. Tahap Refleksi
-) Mencatat perkembangan kemampuan siswa.
 -) Melakukan evaluasi terhadap tindakan pada siklus II berdasarkan data yang terkumpul.
 -) Mengadakan refleksi II dengan meneliti kembali tindakan yang telah dilakukan.
 -) Membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran pada siklus II.
 -) Memberi penguatan dan motivasi kepada siswa agar belajar lebih giat.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Jenis instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Pedoman Observasi adalah panduan yang memuat pernyataan-pernyataan yang mendapatkan kepastian melalui pengamatan langsung.
2. Catatan Dokumentasi. Dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, koran, catatan harian, dan sebagainya.
3. Soal Tes

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengelola data yang telah dikumpulkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: data yang diambil adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang menggambarkan kehadiran siswa, kemampuan atau keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan dan menanggapi pertanyaan serta antusias atau partisipasi dan kerjasama dalam *team*.

G. Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data secara kuantitatif. Data yang dianalisis secara kuantitatif berupa data tentang hasil penelitian yang berupa jawaban-jawaban siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung yang menggambarkan keaktifan siswa, antusias siswa, partisipasi dan

kerjasama dalam *team*, kemampuan atau keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan dan jawaban, dengan menggunakan statistic deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran tentang keaktifan siswa dalam pembelajaran materi Aqidah akhlak. Untuk mengetahui persentase (P).

Sudijono merumuskan yaitu :

$$\% = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket :

% : Persentase

f : Frekuensi

n : Jumlah Siswa²

H. Indikator Keberhasilan

Yang menjadi indikator dalam penelitian ini adalah apabila siswa mencapai 70% siswa yang aktif maka siswa telah berhasil dalam materi pembelajaran melalui metode *team game tournament (TGT)* dan tindakan tersebut diasumsikan sudah berhasil.

I. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian merupakan pedoman yang membantu peneliti dalam tahap pelaksanaan penelitian. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan selama empat bulan dengan skedul seperti tabel berikut :

² Sudijono. Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Press, 2003.), h. 40

Tabel 1. Jadwal Penelitian

| Uraian Kegiatan | Bulan Ke | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------|---|---|---|----|---|---|---|-----|---|---|---|----|---|---|---|
| | I | | | | II | | | | III | | | | IV | | | |
| Persiapan Umum | X | X | | | | | | | | | | | | | | |
| Pelaksanaan Siklus I | | | X | X | X | X | | | | | | | | | | |
| Pelaksanaan Siklus II | | | | | | | X | X | X | X | | | | | | |
| Analisis Data | | | | | | | | | | | X | X | | | | |
| Penyusunan Laporan | | | | | | | | | | | | | X | X | | |
| Penggandaan Laporan dan Pengiriman Laporan | | | | | | | | | | | | | | | X | X |

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas hasil-hasil penelitian mengenai peningkatan keaktifan belajar Aqidah akhlak siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palloko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar melalui penerapan metode *team game tournament (TGT)* yang terdiri atas dua siklus dan masing-masing siklus terdiri atas 4 tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Tiap siklus dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif merupakan data sikap siswa yang diperoleh melalui lembar observasi. Data kuantitatif merupakan data yang diteliti dengan menggunakan analisis statistik diskriptif. Analisis diskriptif kuantitatif yang dimaksudkan ini untuk memberikan gambaran umum mengenai kehadiran dan keaktifan siswa Kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palloko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar dalam pembelajaran Aqidah akhlak dengan menggunakan metode *team game tournament*. Keaktifan yang dimaksudkan dalam pengamatan ini terdiri dari 4 yaitu kehadiran, keaktifan mengemukakan pertanyaan, keaktifan menjawab/menanggapi dan kerjasama team/keompokan.

Adapun untuk keperluan analisis diskriptif yang digunakan dalam indikator keaktifan digunakan kategori apabila :

- < 2 kali berbicara berarti dikategorikan tidak aktif
- >2 kali berbicara dikategorikan aktif.

Sedangkan keperluan analisis diskriptif yang digunakan dalam indikator kehadiran digunakan kategori apabila

- < 2 kali hadir dikategorikan tidak rajin
- >2 kali hadir dikategorikan rajin.

1. Kegiatan Hasil Siklus I

a. Tahap perencanaan

Adapun tahap perencanaan siklus I adalah:

- 1) Identifikasi dan penetapan alternative pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Peneliti melakukan diskusi awal dengan guru mata pelajaran Aqidah akhlak untuk membahas tentang pelaksanaan penelitian kemudian menelaah kurikulum MTs kls VIII untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 4 kali pertemuan.
- 3) Membuat rencana pengajaran sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan.
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas.
- 5) Menyiapkan reverensi-reverensi yang relevan demi kelancaran selama dalam pelaksanaan penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- 1) Menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran.
- 2) Siswa membaca materi yang terdapat pada buku sumber.

- 3) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang terdapat pada buku sumber.
- 4) Siswa mendengarkan penjelasan guru dan menulis tentang materi yang dipelajari.

c. Tahap Observasi dan Evaluasi

Adapun tahap observasi dan evaluasi dari kegiatan siklus I yaitu:

- 1) Mengamati kehadiran siswa dengan membuat absensi.
- 2) Mengamati keaktifan belajar siswa yang terdiri atas keaktifan bertanya, keaktifan menanggapi/menjawab pertanyaan dan kekompakan/kerjasama team dengan menggunakan lembar observasi.

Adapun hasil observasi aktivitas dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2: Tabel Observasi Sikap Siswa Selama Mengikuti Pembelajaran Siklus I

| No | Komponen yang diamati | Pertemuan Ke- | | | | Rata – Rata | Persentase (%) |
|----|--|---------------|----|-----|----|-------------|----------------|
| | | I | II | III | IV | | |
| 1 | Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran | 20 | 20 | 21 | 23 | 21 | 84 |
| 2 | Siswa yang aktif bertanya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan <i>team game tournament (TGT)</i> . | 7 | 9 | 9 | 11 | 9 | 36 |
| 3 | Siswa yang aktif menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode <i>team game tournament (TGT)</i> . | 7 | 10 | 12 | 14 | 11 | 43 |
| 4 | Siswa yang aktif menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan <i>team game tournament (TGT)</i> . | 10 | 13 | 13 | 16 | 13 | 50 |
| 5 | Siswa yang mampu bekerjasama atau kompak dalam kerja team | 15 | 17 | 18 | 18 | 17 | 68 |

Sesuai dengan lembar observasi di atas, gambaran kehadiran siswa, keaktifan bertanya, keaktifan menjawab, keaktifan menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat dan kemampuan bekerjasama dalam team dapat dilihat pada tabel-tabel frekuensi di bawah ini:

a. Kehadiran Siswa

Gambaran kehadiran siswa dalam materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3: Distribusi Frekuensi Kehadiran Siswa pada Siklus I

| No | Kategori | Frekuensi | Presentasi (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | Tidak Rajin | 4 | 16,00 |
| 2 | Rajin | 21 | 84,00 |
| JUMLAH | | 25 | 100 |

b. Keaktifan Bertanya

Keaktifan bertanya/berbicara siswa dalam materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4: Distribusi Frekuensi Siswa dalam Hal Keaktifan Bertanya pada Siklus I

| No | Kategori | Frekuensi | Presentasi (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | Tidak Aktif | 16 | 64,00 |
| 2 | Aktif | 9 | 36,00 |
| JUMLAH | | 25 | 100 |

c. Keaktifan Menjawab Pertanyaan

Gambaran keaktifan siswa menjawab pertanyaan dalam materi materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5: Distribusi frekuensi keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus I

| No | Kategori | Frekuensi | Presentasi (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | Tidak Aktif | 14 | 57,00 |
| 2 | Aktif | 11 | 43,00 |
| JUMLAH | | 25 | 100 |

d. Keaktifan Menanggapi Jawaban/Mengemukakan Pendapat

Gambaran keaktifan siswa menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat dalam materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6: Distribusi frekuensi keaktifan siswa dalam menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat pada siklus I

| No | Kategori | Frekuensi | Presentasi (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | Tidak Aktif | 12 | 48,00 |
| 2 | Aktif | 13 | 52,00 |
| JUMLAH | | 25 | 100 |

e. Keaktifan siswa dalam hal Kemampuan bekerjasama dalam team

Gambaran keaktifan siswa dalam hal kemampuan bekerjasama dalam team pada materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7 : Distribusi frekuensi keaktifan siswa dilihat dari kemampuan bekerjasama dalam team pendapat pada siklus I

| No | Kategori | Frekuensi | Presentasi (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | Tidak Aktif | 8 | 32,00 |
| 2 | Aktif | 17 | 68,00 |
| JUMLAH | | 25 | 100 |

2. Tahap Refleksi

Melihat komponen observasi pada siklus I di atas, menunjukkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak khususnya pada materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) pada umumnya masih pada kategori kurang aktif, meskipun dari segi kehadiran sudah melebihi 70 %, namun keaktifan bertanya/berbicara, dan keaktifan menjawab/menanggapi dan kemampuan bekerjasama atau kekompakan dalam team belum ada yang mencapai rata-rata 70 %, sehingga masih perlu dilanjutkan pada siklus II.

2. Kegiatan Hasil Siklus II

a) Tahap Perencanaan

Adapun tahap perencanaan pada kegiatan siklus II adalah:

- 1) Menelaah kurikulum MTs kls VIII untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 4 kali pertemuan.
 - 2) Membuat rencana pengajaran sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan.
 - 3) Membuat lembar observasi siklus II untuk mengamati proses pembelajaran di kelas.
 - 4) Menyiapkan referensi-referensi yang relevan demi kelancaran selama dalam pelaksanaan penelitian.
- b) Tahap Pelaksanaan Tindakan
- Pelaksanaan program tindakan II yang mengacu pada identifikasi masalah yang muncul pada siklus I, langkah-langkah tersebut antara lain:
- 1) Guru melakukan appersepsi
 - 2) Siswa diperkenalkan dengan materi yang akan dibahas dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
 - 3) Siswa mengumpulkan bacaan dari berbagai sumber, melakukan diskusi team belajar.
 - 4) Memahami materi dan menulis hasil pertanyaan dan jawaban yang dilontarkan untuk dilaporkan.
 - 5) Presentasi hasil diskusi team.
- c) Tahap Observasi dan Evaluasi

Adapun tahap observasi dan evaluasi dari pelaksanaan tindakan siklus II yaitu:

- 1) Mengamati kehadiran siswa dengan membuat absensi.

- 2) Mengamati keaktifan siswa yang terdiri atas kehadiran, keaktifan bertanya, keaktifan menjawab, keaktifan menanggapi jawaban /menanggapi pendapat dan kemampuan kerjasama dalam team dengan menggunakan lembar observasi.

Adapun hasil observasi aktivitas dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan metode *team game tournament (TGT)* untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8: Tabel Observasi Sikap Siswa Selama Mengikuti Proses Pembelajaran Siklus II

| No | Komponen yang diamati | Pertemuan Ke- | | | | Rata – Rata | Persentase (%) |
|----|--|---------------|----|-----|----|-------------|----------------|
| | | I | II | III | IV | | |
| 1 | Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran | 22 | 24 | 23 | 25 | 24 | 96 |
| 2 | Siswa yang aktif bertanya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan <i>team game tournament (TGT)</i> | 16 | 17 | 16 | 18 | 18 | 72 |
| 3 | Siswa yang aktif menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode <i>team game tournament (TGT)</i> . | 15 | 16 | 19 | 20 | 18 | 72 |
| 4 | Siswa yang aktif menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan <i>team game tournament (TGT)</i> . | 17 | 19 | 18 | 21 | 19 | 76 |
| 5 | Siswa yang mampu bekerjasama atau kompak dalam kerja team | 20 | 22 | 23 | 24 | 22 | 88 |

Sesuai dengan lembar observasi di atas, gambaran kehadiran siswa, keaktifan bertanya, keaktifan menjawab, keaktifan menanggapi jawaban/ mengemukakan pendapat dan kemampuan bekerjasama dalam team dapat dilihat pada tabel-tabel frekuensi di bawah ini:

a. Kehadiran Siswa

Gambaran kehadiran siswa dalam materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dengan menggunakan metode *team game tournament* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9: Distribusi Frekuensi Kehadiran Siswa pada Siklus II

| No | Kategori | Frekuensi | Presentasi (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | Tidak Rajin | 1 | 4,00 |
| 2 | Rajin | 24 | 96,00 |
| JUMLAH | | 25 | 100 |

b. Keaktifan Bertanya

Gambaran keaktifan bertanya siswa dalam materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dengan menggunakan metode *team game tournament* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Siswa Dalam Hal Keaktifan Bertanya pada Siklus II

| No | Kategori | Frekuensi | Presentasi (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | Tidak Aktif | 7 | 28,00 |
| 2 | Aktif | 18 | 72,00 |
| JUMLAH | | 25 | 100 |

c. Keaktifan Menjawab Pertanyaan

Gambaran keaktifan siswa dalam materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dengan menggunakan metode *team game tournament (TGT)* dalam hal keaktifan menjawab pertanyaan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Keaktifan Siswa Dalam Hal Menjawab Pertanyaan pada Siklus II

| No | Kategori | Frekuensi | Presentasi (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | Tidak Aktif | 7 | 28,00 |
| 2 | Aktif | 18 | 72,00 |
| JUMLAH | | 25 | 100 |

d. Keaktifan Menanggapi Jawaban/Mengemukakan Pendapat

Gambaran keaktifan siswa dalam materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dengan menggunakan metode

team game tournament (TGT) dalam hal keaktifan menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Keaktifan Siswa Dalam Hal Menanggapi Jawaban/Mengemukakan Pendapat pada Siklus II

| No | Kategori | Frekuensi | Presentasi (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | Tidak Aktif | 6 | 24,00 |
| 2 | Aktif | 19 | 76,00 |
| JUMLAH | | 25 | 100 |

e. Keaktifan siswa dalam hal kemampuan bekerjasama dalam team.

Gambaran keaktifan siswa dalam hal kemampuan bekerjasama dalam team pada materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dengan menggunakan metode *team game tournament (TGT)* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Keaktifan Siswa Dalam Hal Kemampuan bekerjasama dalam team pada Siklus II

| No | Kategori | Frekuensi | Presentasi (%) |
|---------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | Tidak Aktif | 3 | 12,00 |
| 2 | Aktif | 22 | 88,00 |
| JUMLAH | | 25 | 100 |

5 Tahap Refleksi

Melihat komponen observasi pada siklus II di atas, menunjukkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada materi akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) dengan menggunakan metode *team game tournament (TGT)* mencapai tingkat kategori aktif/rajin yaitu rata perasentase melebihi 70 %, baik dari segi kehadiran, keaktifan bertanya, keaktifan menjawab pertanyaan, keaktifan menanggapi jawaban /mengemukakan pendapat dan kemampuan bekerjasama dalam team sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

B. Pembahasan

Melalui metode *team game tournament (TGT)* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pengamatan dilakukan oleh peneliti pada saat berlangsungnya tindakan, setelah siklus I dan siklus II ini berakhir maka terlihat gambaran peningkatan jumlah siswa yang ingin mendapat kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat. Selain itu, jumlah siswa yang memiliki keaktifan belajar yang tergolong lebih dari cukup juga makin meningkat.

Keberhasilan penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus dengan tahap kegiatan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi, diperoleh hasil yang menunjukkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Aqidah akhlak khususnya pada materi akhlak terpuji kepada

sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) secara kuantitatif menunjukkan terjadi peningkatan yang dapat dilihat pada grafik di bawah ini dari siklus I ke siklus II.

Diagram Batang Siklus I

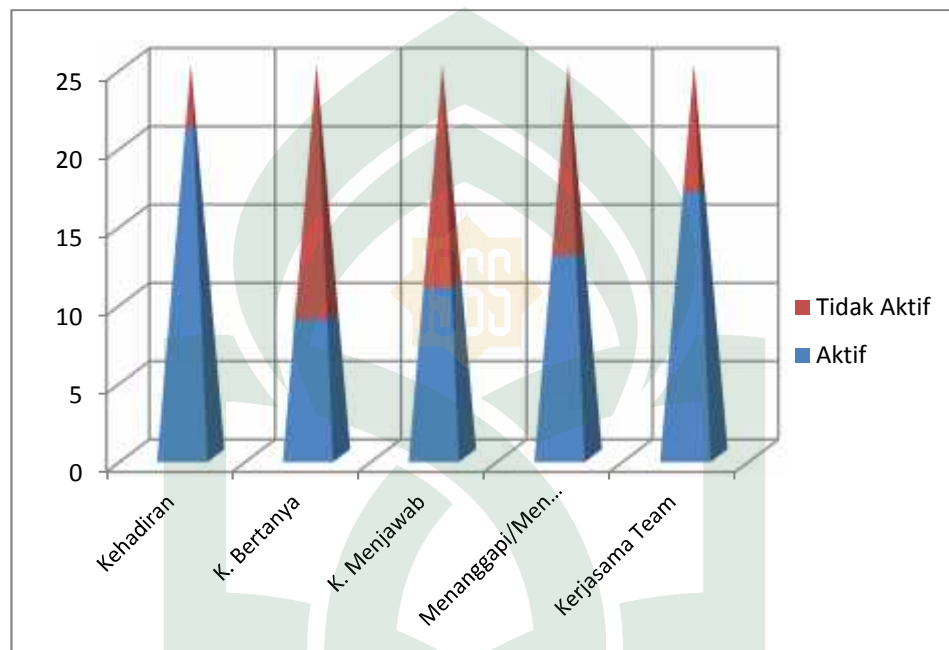
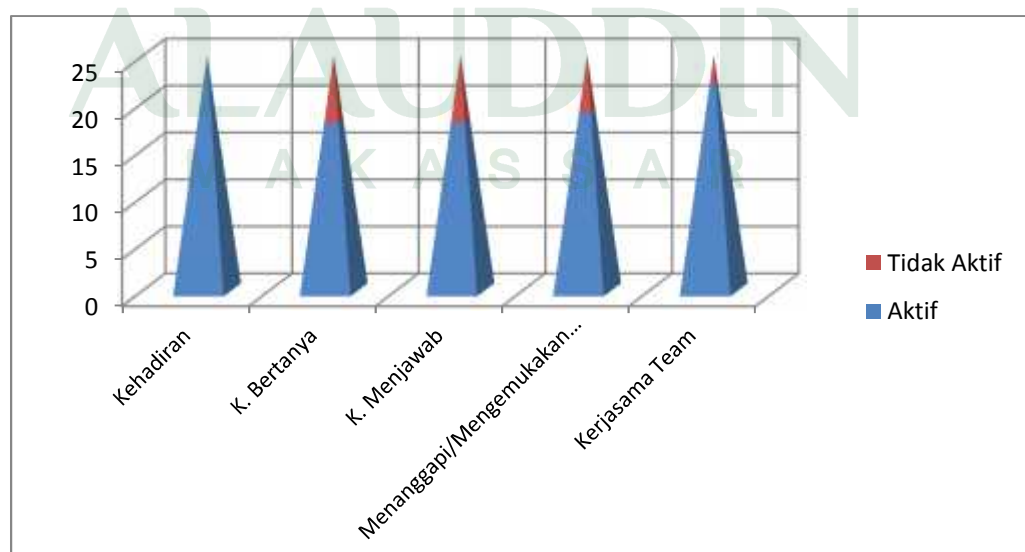


Diagram Batang Siklus II



Hasil observasi dan pemantauan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini selama dua siklus dengan tahap kegiatan terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa aktifitas belajar siswa secara kuantitatif menunjukkan terjadi peningkatan yang dapat dilihat dari grafik di atas pada siklus I ke siklus II.

Pada siklus I dengan komponen yang diobservasi adalah kehadiran mencapai hasil yaitu siswa tidak rajin 16,00% dan siswa rajin 84,00%, komponen keaktifan bertanya mencapai hasil yaitu siswa tidak aktif 64,00% dan siswa aktif 36,00%, komponen keaktifan menjawab pertanyaan mencapai hasil yaitu siswa tidak aktif 57,00 % dan siswa aktif 43,00%, keaktifan menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat mencapai hasil yaitu siswa tidak aktif 48 % dan siswa aktif 52 %, dan kemampuan kerjasama dalam team mencapai hasil yaitu siswa tidak aktif sebesar 32 % dan siswa aktif sebesar 68 %.

Pada siklus II dengan komponen yang diobservasi adalah kehadiran mencapai hasil yaitu siswa tidak rajin 4,00% dan siswa rajin 96%, komponen keaktifan bertanya mencapai hasil yaitu siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72%, komponen keaktifan menjawab pertanyaan mencapai hasil yaitu siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72%, keaktifan menanggapi jawaban /mengemukakan pendapat mencapai hasil yaitu siswa tidak aktif 24,0% dan siswa aktif 76% dan kemampuan bekerjasama dalam team mencapai hasil yaitu siswa tidak aktif sebesar 12 % dan siswa aktif sebesar 88%.

Berdasarkan uraian pada siklus I dan siklus II di atas diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar Aqidah Akhlak siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palloko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar, terlihat pada komponen/indikator kehadiran pada siklus I mencapai hasil yaitu siswa rajin sebesar 84% sedangkan pada siklus II mencapai hasil siswa rajin sebesar 96 %, ini berarti terjadi peningkatan kerajinan siswa sebesar 12%, komponen keaktifan bertanya pada siklus I mencapai hasil yaitu siswa aktif sebesar 36% sementara pada siklus II mencapai hasil yaitu siswa aktif 72% berarti terjadi peningkatan keaktifan sebesar 36%, komponen keaktifan menjawab pertanyaan pada siklus I mencapai hasil yaitu siswa aktif 43%, sementara pada siklus II mencapai hasil yaitu siswa aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 29% , keaktifan menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat pada siklus I mencapai hasil yaitu siswa aktif sebesar 52% sementara pada siklus II mencapai hasil yaitu aktif sebesar 76% berarti terjadi perkembangan sebesar 24%, kemampuan siswa bekerjasama dalam team pada siklus I mencapai hasil yaitu siswa yang aktif sebesar 68 % dan pada siklus II mencapai hasil yaitu siswa aktif sebesar 88 % , ini berarti terjadi peningkatan sebesar 20 %.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung di kelas, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa khususnya pada akhlak terpuji kepada sesama (Husnudzan, Tawadhu, Tasamuh dan Ta'awun) melalui metode *team game tournament (TGT)* yang dilaksanakan dari siklus I ke siklus II.

Gambaran peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus II ditandai dengan penggunaan metode *team game tournament (TGT)*.

Dari pengamatan dapat diketahui secara langsung bahwa dengan metode tersebut suasana kelas menjadi hidup. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang ikut aktif untuk berpartisipasi dalam mengajukan pertanyaan menjawab pertanyaan dan menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat pada materi tersebut.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan metode pembelajaran *team game tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya pada materi perilaku terpuji. siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah Cabang Palloko Kecamatan Polut Kabupaten Takalar terlihat pada komponen/indikator kehadiran pada siklus I mencapai hasil siswa tidak rajin 16% dan siswa rajin 84% sedangkan pada siklus II mencapai hasil siswa tidak rajin 4% dan siswa rajin 96% ini berarti terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 12%, komponen keaktifan bertanya pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 64% dan siswa aktif 36% sementara pada siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 36%, komponen keaktifan menjawab pertanyaan pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 57% dan siswa aktif 43%, sementara pada siklus II mencapai siswa tidak aktif 28% dan siswa aktif 72% berarti terjadi perkembangan sebesar 39% dan keaktifan menanggapi jawaban/mengemukakan pendapat pada siklus I mencapai hasil siswa tidak aktif 48% dan siswa aktif 52% sementara pada siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 24% dan siswa aktif 76% berarti terjadi perkembangan sebesar 16% serta keaktifan dalam hal kerjasama dengan team pada siklus I

mencapai hasil siswa tidak aktif 32% dan siswa aktif 68% sementara pada siklus II mencapai hasil siswa tidak aktif 12% dan siswa aktif 88% berarti terjadi perkembangan sebesar 20% .

2. Metode pembelajaran *team game tournament (TGT)* relevan dengan tindakan.
3. Dengan metode *team game tournament (TGT)* pembelajaran aqidah akhlak lebih aktif dan menyenangkan.

B. Implikasi Penelitian

Telah terbuktinya metode pembelajaran *team game tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, maka kami sarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan metode pembelajaran *team game tournament (TGT)* sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran aqidah akhlak untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
2. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan pada pelajaran aqidah akhlak maupun pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu Soli. 2008. *Strategi Pembelajaran 3 SKS*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- <http://nawawiefatru.blogspot.com/2010/07/keaktifan-belajar.html>
- Ibrahim dan Darsono, 2009, *Membangun Aqidah dan Akhlak Untuk Kelas VIII MTs*, Solo : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Muhibbin Syah. 1995, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muslich Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya Wina. 2005. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Kencana.
- Slameto. 1998. *Didaktik Metodik*. Jakarta : Pustaka Jaya.
- Slameto. 2003, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta.
- Sudijono. Anas. 2003. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- . 2010. *Belajar dan Fakto-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wasty Soemanto. 1998, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Winarno Surakhmad. 1994, *Pengantar Interaksi Mengajar Belajar*, Bandung: Tarsito.

Lampiran 1
RPP Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|----------------|------------------------------------|
| Nama Sekolah | : SMP Negeri 3 Bontotiro Bulukumba |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Kewarganegaraan |
| Kelas/Semester | : VII/I |
| Tahun Ajaran | : 2011 / 2012 |
| Alokasi Waktu | : 8x40 (4 pertemuan) |

I. STANDART KOMPETENSI:

1. Menunjukkan sikap positif terhadap norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

II. KOMPETENSI DASAR:

- 1.1. Mendeskripsi-kan hakikat norma-norma, kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku dalam masyarakat

III. INDIKATOR:

- 1.1. Menjelaskan pengertian norma, kebiasaan dan adat istiadat.
- 1.2. Menjelaskan manfaat norma
- 1.3. Menjelaskan pentingnya norma dalam kehidupan bermasyarakat
- 1.4. Menjelaskan macam-macam norma
- 1.5. Menjelaskan sanksi pelanggaran norma

IV. MATERI AJAR:

1. Pengertian norma, kebiasaan dan adat istiadat.
2. Manfaat norma
3. Pentingnya norma dalam kehidupan bermasyarakat
4. Macam-macam norma.
5. Sumber-sumber norma masyarakat.
6. Sanksi pelanggaran norma

V. MODEL PEMBELAJARAN:

-) Ceramah
-) Penugasan
-) Tanya Jawab
-) Team Games Tournament (TGT)

VI. NILAI KARAKTER:

1. Bekerja Keras
2. Kreatif

3. Inovatif
4. Teliti
5. Bersahabat
6. Rasa Ingin Tau

VII. TAHAPAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE- 1:

a. Kegiatan Awal:

1. Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran;
2. Guru membuka dan memberi salam;
3. Berdo'a dan mengabsen siswa;
4. Guru menyampaikan indikator dan mempersiapkan siswa.

b. Kegiatan inti:

| Tahap | | Kegiatan Guru |
|------------|---|--|
| Eksplorasi | Memberikan penjelasan singkat tentang materi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. | Guru membahas tujuan pembelajaran, dan menuliskan poin-poin materi yang akan dipelajari. |
| Elaborasi | Siswa menyebutkan norma-norma yang berlaku dalam | Guru mempertanyaan norma-norma yang berlaku dalam |

| | | |
|------------|--|---|
| | masyarakat Indonesia. | masyarakat Indonesia. |
| | Siswa mengemukakan manfaat norma-norma bagi masyarakat, bangsa dan negara. | Guru menyebutkan satu contoh manfaat norma bagi masyarakat, bangsa dan negara. |
| | Siswa mencatat materi yang telah dijelaskan. | Guru membacakan/menuliskan materi yang akan dijelaskan. |
| Konfirmasi | Memperhatika/menganalisis dan mengevaluasi penjelasan dan contoh yang telah dikemukakan. | Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif menjelaskan dan memberikan contoh dari materi pelajaran. |

c. Kegiatan Akhir:

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru memberikan pekerjaan rumah.
3. Guru memberi salam penutup.

PERTEMUAN 2:

a. Kegiatan Awal:

1. Guru membuka dan memberi salam
2. Guru menyampaikan indikator dan mempersiapkan siswa.
3. Guru meminta siswa mempersiapkan modul dan membentuk kelompok yang terdiri atas 7/6 orang (heterogen).

4. Guru memberi tahu bahwa setelah guru mendemokrasikan materi akan di adakan game kelompok jadi setiap siswa harus benar benar memperhatikan.

b. Kegiatan inti:

| Tahap | | Kegiatan Guru |
|------------|---|---|
| Eksplorasi | Memberikan penjelasan ulang tentang materi pekan lalu secara singkat. | Guru membahas tujuan pembelajaran. |
| Elaborasi | Mengorganisasikan siswa untuk memulai game. | Guru memberi tahu aturan-aturan di dalam game. |
| | Pelaksanaan game (sebanyak 3 kelompok). | Guru memimpin dan memandu jalannya game dan melakukan peng skoran. |
| | Mengakhiri game | Guru mengakhiri game dan membacakan perolehan skor. |
| Konfirmasi | Memperhatikan/menganalisis dan mengevaluasi proses jalannya game | Guru menjelaskan solusi dari soal-soal dan dari pengerjaan team game. |

c. Kegiatan Akhir:

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru memberi salam penutup.

PERTEMUAN KE- 3:

a. Kegiatan Awal:

1. Guru membuka dan memberi salam
2. Guru menyampaikan indikator dan mempersiapkan siswa.
3. Guru meminta siswa mempersiapkan team game yang belum tampil.
4. Guru memberi tahu bahwa setiap siswa harus benar benar memperhatikan team game sebagai lanjutan pekan lalu.

b. Kegiatan inti:

| Tahap | | Kegiatan Guru |
|------------|--|---|
| Eksplorasi | Memberikan orientasi materi kepada siswa | Guru membahas tujuan pembelajaran. |
| Elaborasi | Mengorganisasikan siswa untuk memulai game | Guru memberi tahu aturan-aturan di dalam game. |
| | Pelaksanaan game (sebanyak 3 kelompok) | Guru memimpin dan memandu jalannya game dan melakukan peng skoran |
| | Mengakhiri game | Guru mengakhiri game dan membacakan perolehan skor. |
| Konfirmasi | Menganalisis dan mengevaluasi proses jalannya game | Guru memberikan reward kepada kelompok-kelompok yang bagus, dan menjelaskan solusi dari soal-soal dan dari pengerjaan kelompok. |

c. Kegiatan Akhir:

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

3. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pekan depan dan memberi salam penutup.

PERTEMUAN KE- 4:

a. Kegiatan Awal:

1. Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran;
2. Guru membuka dan memberi salam;
3. Berdo'a dan mengabsen siswa;
4. Guru menyampaikan indikator dan mempersiapkan siswa.

b. Kegiatan inti:

| | Tahap | Kegiatan Guru |
|------------|---|--|
| Eksplorasi | Memberikan penjelasan singkat tentang materi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. | Guru membahas tujuan pembelajaran, dan menuliskan poin-poin materi yang akan dipelajari. |
| Elaborasi | Siswa mengemukakan tentang pentingnya norma-norma yang berlaku dalam masyarakat Indonesia. | Guru memberikan gambaran norma-norma yang berlaku dalam masyarakat Indonesia. |
| | Siswa menyebutkan contoh-contoh pelanggaran norma | Guru menyebutkan satu contoh tentang pelanggaran norma. |
| | Siswa mencatat materi yang telah dijelaskan. | Guru membacakan/menuliskan |

| | | |
|------------|--|---|
| | | materi yang akan dijelaskan. |
| Konfirmasi | Memperhatika/menganalisis dan mengevaluasi penjelasan dan contoh yang telah dikemukakan. | Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif menjelaskan dan memberikan contoh dari materi pelajaran. |

c. Kegiatan Akhir:

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru memberikan pekerjaan rumah.
3. Guru memberi salam penutup.

VII. ALAT/ BAHAN/ SUMBER AJAR

A. ALAT/ MEDIA:

-) Spidol
-) Papan tulis
-) Kartu pertanyaan

B. BAHAN/ SUMBER AJAR:

-) Buku paket (Buku PKn Kelas VII Edisi 4, karangan Sugeng Priyanto, dkk).
-) Buku-buku yang relevan dengan pembelajaran.

C. PENILAIAN

-) Sikap siswa saat proses pembelajaran (Ranah Epektif)
-) Tes Tertulis
-) Tes Lisan
-) Instrument Pertanyaan:
 1.
 - 2.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Husniah, S.Pd

NIP. 19620406 198501 2 002

| No. | NIS | L/ P | KEAKTIFAN | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|--------|---------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | A | | | | B | | | | C | | | | D | | | |
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 11.001 | L | | | | | | x | x | | x | x | | | | | | |
| 2 | 11.002 | L | | | | | | | | | | | x | | | | | |
| 3 | 11.003 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | |
| 4 | 11.004 | L | x | | X | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 5 | 11.005 | L | | | | x | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | x | |
| 6 | 11.006 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X | |
| 7 | 11.007 | L | | | | | | | | | | x | | | | | | |
| 8 | 11.008 | L | x | x | X | | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | X | |
| 9 | 11.009 | L | | | | | | x | x | x | x | x | x | | | | | |
| 10 | 11.01 | L | | | | | | | | | | x | | | | | | |
| 11 | 11.011 | L | x | | X | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X | |
| 12 | 11.012 | L | x | x | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X | |

| No. | NIS | L/ P | KEAKTIFAN | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|--------|---------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | A | | | | B | | | | C | | | | D | | | |
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 11.001 | L | | | | | | x | x | | | x | x | | | | | |
| 2 | 11.002 | L | | | | | | | | | | | | x | | | | |
| 3 | 11.003 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | |
| 4 | 11.004 | L | x | | X | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 5 | 11.005 | L | | | | x | x | x | x | x | | | x | x | x | x | x | X |
| 6 | 11.006 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 7 | 11.007 | L | | | | | | | | | | | x | | | | | |
| 8 | 11.008 | L | x | x | X | | x | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | X |
| 9 | 11.009 | L | | | | | | x | x | x | x | x | x | x | | | | |
| 10 | 11.01 | L | | | | | | | | | | | | x | | | | |
| 11 | 11.011 | L | x | | X | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 12 | 11.012 | L | x | x | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 11.013 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 14 | 11.014 | L | | | | | x | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | X |
| 15 | 11.015 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | | x | X |
| 16 | 11.016 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 17 | 11.017 | L | x | x | | | x | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | X |
| 18 | 11.018 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 19 | 11.019 | L | x | x | X | | x | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | X |
| 20 | 11.02 | L | | | | | | x | x | x | x | | x | x | | | | |
| 21 | 11.021 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 22 | 11.022 | L | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 23 | 11.023 | L | x | x | X | | x | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | X |
| 24 | 11.024 | L | | | X | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 25 | 11.025 | L | | | X | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 26 | 11.026 | P | x | x | X | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 27 | 11.027 | P | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 28 | 11.028 | P | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 29 | 11.029 | P | x | x | X | | x | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | X |
| 30 | 11.03 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 31 | 11.031 | P | | | | | x | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | X |
| 32 | 11.032 | P | | | | | x | x | x | x | x | | x | x | x | x | x | X |
| 33 | 11.033 | P | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 34 | 11.034 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 35 | 11.035 | P | | | | x | x | x | x | x | x | | x | x | | | | |
| 36 | 11.036 | P | x | x | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | X |
| 37 | 11.037 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | | | | |
| 38 | 11.038 | P | x | x | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | | x | X |
| 39 | 11.039 | P | | | X | | x | x | x | x | x | | x | x | | | | |
| 40 | 11.040 | P | | | X | | | | | | | x | | | | | | |

Ket

A : Kehadiran

B : Keaktifan Bertanya

C : Keaktifan Menjawab Pertanyaan

D : Keaktifan Menanggapi Jawaban/mengemukakan Pendapat

Lampiran 3
RPP Siklus 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP Negeri 3 Bontotiro Bulukumba
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Kelas/Semester : VII/I
 Tahun Ajaran : 2011 / 2012
 Alokasi Waktu : 8x40 (4 pertemuan)

I. STANDART KOMPETENSI:

1. Menunjukkan sikap positif terhadap norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

II. KOMPETENSI DASAR:

- 1.1. Menjelaskan hakikat dan arti penting hukum bagi warga Negara.

III. INDIKATOR:

1. Menjelaskan pengertian hukum
2. Menjelaskan pembagian hukum menurut bentuk, sifat dan isinya.
3. Menjelaskan pentingnya norma hukum dalam kehidupan bermasyarakat
4. Menjelaskan tujuan ditetapkannya hukum dalam suatu Negara
5. Menjelaskan macam-macam peradilan
6. Menjelaskan negara Indonesia adalah negara hukum

IV. MATERI AJAR:

1. Pengertian hukum.

2. Pembagian hukum menurut bentuk, sifat dan isinya.
3. Pentingnya norma hukum dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Tujuan ditetapkan hukum dalam suatu Negara.
5. Macam-macam peradilan.
6. Negara Indonesia adalah negara hukum

V. MODEL PEMBELAJARAN:

-) Ceramah
-) Penugasan
-) Tanya Jawab
-) Team Games Tournament (TGT)

VI. NILAI KARAKTER:

1. Bekerja Keras
2. Kreatif
3. Inovatif
4. Teliti
5. Bersahabat
6. Rasa Ingin Tau

VII. TAHAPAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1:

- a. Kegiatan Awal:
 1. Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran;
 2. Guru membuka dan memberi salam;
 3. Berdo'a dan mengabsen siswa;
 4. Guru menyampaikan indikator dan mempersiapkan siswa.
- b. Kegiatan inti:

| Tahap | | Kegiatan Guru |
|------------|--|---|
| Eksplorasi | Memberikan penjelasan singkat tentang pengertian hukum. | Guru membahas tujuan pembelajaran, dan menuliskan poin-poin materi yang akan dipelajari. |
| Elaborasi | Siswa menyebutkan norma hukum yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. | Guru mempertanyakan norma hukum yang berlaku dalam masyarakat Indonesia. |
| | Siswa mengemukakan tujuan hukum bagi masyarakat. | Guru menyebutkan satu contoh tujuan hukum bagi masyarakat. |
| | Siswa mencatat materi yang telah dijelaskan. | Guru membacakan/menuliskan materi yang akan dijelaskan. |
| Konfirmasi | Memperhatika/menganalisis dan mengevaluasi penjelasan dan contoh yang telah dikemukakan. | Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif menjelaskan dan memberikan contoh dari materi pelajaran. |

c. Kegiatan Akhir:

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru memberitahukan materi yang akan dibahas pekan depan dan memberi salam penutup.

PERTEMUAN KE- 2:

a. Kegiatan Awal:

1. Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran;
2. Guru membuka dan memberi salam;
3. Berdo'a dan mengabsen siswa;
4. Guru menyampaikan indikator dan mempersiapkan siswa.

b. Kegiatan inti:

| Tahap | | Kegiatan Guru |
|------------|--|---|
| Eksplorasi | Memberikan penjelasan ulang tentang materi hukum dalam bermasyarakat. | Guru membahas tujuan pembelajaran, dan menuliskan poin-poin materi yang akan dipelajari. |
| Elaborasi | Siswa menyebutkan lembaga-lembaga yang ada di Indonesia. | Guru 1 contoh lembaga yang ada di Indonesia. |
| | Siswa menyebutkan wewenang dan tugas tiap lembaga yang ada di Indonesia. | Guru menyebutkan satu contoh tugas/wewenang lembaga. |
| | Siswa mencatat materi yang telah dijelaskan. | Guru membacakan/menuliskan materi yang akan dijelaskan. |
| Konfirmasi | Memperhatika/menganalisis dan mengevaluasi penjelasan dan contoh yang telah dikemukakan. | Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif menjelaskan dan memberikan contoh dari materi pelajaran. |

c. Kegiatan Akhir:

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru memberitahukan materi yang akan dibahas pekan depan dan memberi salam penutup.

PERTEMUAN KE-3:

a. Kegiatan Awal:

1. Guru membuka dan memberi salam
2. Guru menyampaikan indikator dan mempersiapkan siswa.
3. Guru meminta siswa membentuk kelompok yang terdiri atas 7/6 orang (heterogen).
4. Guru memberi tahu bahwa setelah guru mendemokrasikan materi akan di adakan game kelompok jadi setiap siswa harus benar benar memperhatikan.

a. Kegiatan inti:

| | Tahap | Kegiatan Guru |
|------------|---|--|
| Eksplorasi | Memberikan penjelasan ulang tentang materi pekan lalu secara singkat. | Guru membahas tujuan pembelajaran. |
| Elaborasi | Mengorganisasikan siswa untuk memulai game. | Guru memberi tahu aturan-aturan di dalam game. |
| | Pelaksanaan game (sebanyak 3 kelompok). | Guru memimpin dan memandu jalannya game dan melakukan peng skor. |
| | Mengakhiri game | Guru mengakhiri game dan membacakan perolehan skor. |

| | | |
|------------|--|---|
| Konfirmasi | Memperhatikan/menganalisis dan mengevaluasi proses jalannya game | Guru menjelaskan solusi dari soal-soal dan dari pengerjaan team game. |
|------------|--|---|

b. Kegiatan Akhir:

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya;
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.;
3. Guru memberi salam penutup.

PERTEMUAN KE- 4:

a. Kegiatan Awal:

1. Guru membuka dan memberi salam;
2. Guru menyampaikan indikator dan mempersiapkan siswa;
3. Guru meminta siswa mempersiapkan team game yang belum tampil.
4. Guru memberi tahu bahwa setiap siswa harus benar benar memperhatikan team game sebagai lanjutan pekan lalu.

b. Kegiatan inti:

| Tahap | | Kegiatan Guru |
|------------|---|--|
| Eksplorasi | Memberikan orientasi materi kepada siswa. | Guru membahas tujuan pembelajaran. |
| Elaborasi | Mengorganisasikan siswa untuk memulai game. | Guru memberi tahapan kembali aturan-aturan di dalam game. |
| | Pelaksanaan game (sebanyak 3 kelompok) | Guru memimpin dan memandu jalannya game dan melakukan peng skoran. |
| | Mengakhiri game | Guru mengakhiri game dan |

| | | |
|------------|--|--|
| | | membacakan perolehan skor. |
| Konfirmasi | Menganalisis dan mengevaluasi proses jalannya game | Guru memberikan reward kepada team yang bagus, dan menjelaskan solusi dari soal-soal dan dari pengerjaan team. |

c. Kegiatan Akhir:

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru memberi salam penutup.

VII. ALAT/ BAHAN/ SUMBER AJAR

D. ALAT/ MEDIA:

-) Spidol
-) Papan tulis
-) Kartu pertanyaan

E. BAHAN/ SUMBER AJAR:

-) Buku paket (Buku PKn Kelas VII Edisi 4, karangan Sugeng Priyanto, dkk).
-) Buku-buku yang relevan dengan pembelajaran.

F. PENILAIAN

-) Sikap siswa saat proses pembelajaran (Ranah Epektif)
-) Tes Tertulis
-) Tes Lisan

Guru Mata Pelajaran

Husniah, S.Pd
NIP. 19620406 198501 2 002

[illegible]

| No. | NIS | L/P | KEAKTIFAN | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|--------|-----|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | A | | | | B | | | | C | | | | D | | | |
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 11.001 | L | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 11.002 | L | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | 11.003 | L | | | | | | | | | | | | | x | x | x | x |
| 4 | 11.004 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | | x | x | x | x |
| 5 | 11.005 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | | x | x | x | x |
| 6 | 11.006 | L | | | | | x | x | | | x | | x | | x | x | x | x |
| 7 | 11.007 | L | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | 11.008 | L | x | x | x | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--------|---|---|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 9 | 11.009 | L | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | 11.01 | L | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | 11.011 | L | x | x | x | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 12 | 11.012 | L | x | x | x | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 13 | 11.013 | L | | | | | x | | | | x | | | | x | x | x | x |
| 14 | 11.014 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 15 | 11.015 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | | X | X | |
| 16 | 11.016 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 17 | 11.017 | L | x | x | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 18 | 11.018 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 19 | 11.019 | L | x | x | x | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 20 | 11.02 | L | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21 | 11.021 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 22 | 11.022 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 23 | 11.023 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 24 | 11.024 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 25 | 11.025 | L | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 26 | 11.026 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 27 | 11.027 | P | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 28 | 11.028 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | | x | x | x | x |
| 29 | 11.029 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | | x | x | x | x |
| 30 | 11.03 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 31 | 11.031 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 32 | 11.032 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 33 | 11.033 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 34 | 11.034 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 35 | 11.035 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | | | | |
| 36 | 11.036 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 37 | 11.037 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | | | | |
| 38 | 11.038 | P | x | x | x | | x | x | x | x | x | x | x | x | | | | |
| 39 | 11.039 | P | | | | | x | x | x | x | x | x | x | x | | | | |
| 40 | 11.040 | P | | | | | | | | | | | | | | | | |

Ket

A : Kehadiran

B : Keaktifan Bertanya

C : Keaktifan Menjawab Pertanyaan

D : Keaktifan Menanggapi Jawaban/mengemukakan Pendapat

**DAFTAR NAMA GURU/STAF MTs. MUHAMMADIYAH CABANG
BAJENG PALLEKO**

| No | Nama | Pangkat/Golongan | Jabatan | Status |
|-----|--------------------------|-------------------------------|--|---------------|
| 1. | Basuki Rahmat, S.Ag | Penata/Gol. III C | Kepala Sekolah/Guru Bidang Studi. | PNS |
| 2. | St. Saenab Hamid, S.Pd.I | Penata MudaTingkat I/ III B | Wakil Kepala Sekolah/Guru Bidang Studi | PNS |
| 3. | Syafaruddin | - | Wakil Kepala Sekolah/Kepala Urusan | PTT |
| 4. | Haslinda, A.Ma | Pengatur Muda Tingkat I/ II B | Wali Kelas/ Guru Bidang Studi | PNS |
| 5. | Syaiful, S.Ag | Penata Muda Tingkat I/ III A | Wali Kelas/Guru Bidang Studi | PNS |
| 6. | Abd. Gafur | - | Wali Kelas | PTT |
| 7. | Faika Anggraini, S.Pd.I | Penata Muda Tingkat I/III A | Guru Bidang Studi | PNS |
| 8. | Nurlaela Agi | Penata Muda Tingkat I/III A | Guru Bidang studi | PNS |
| 9. | Syahrini, S.Pd | - | - | PTT |
| 10. | Darwis, S.Ag | - | - | PTT/Guru BP |
| 11. | Rusnia, S.Pd | - | - | PTT |
| 12. | Muh. Asri. T | - | - | PTT |
| 13. | Hanisa, A.Ma | - | - | PTT/Bendahara |
| 14. | Rosmawati, S.Pd.I | - | Laboran/Pustakawan | PTT |
| 15. | Jumriani, S.Pd | - | - | PTT |
| 16. | Sukriadi, S.Pd.I | - | Kepala Tata Usaja | PTT |
| 17. | Salmawati, A.Ma | - | Staf Tata Usaha | PTT |
| 18. | Sartati, S.Pd | - | - | PTT |
| 19. | Nurwahidah | - | - | PTT |
| 20. | Demasese, S.Pd.I | - | - | PTT |
| 21. | Muh. Halim | - | - | PTT |
| 22. | Khadijah, S.Ag | - | - | PTT |
| 23. | Hasriani | - | - | PTT |
| 24. | Nurlina, S.Pd | - | - | PTT |
| 25. | Mudirah, S.Pd | - | - | PTT |
| 26. | Rahmatul Ummah | - | - | PTT |
| 27. | Herman | - | - | PTT |
| 28. | M.Irwan Lili | - | Satpam/Penjaga Sekolah | PTT |
| 29. | Hasbardianto | - | Cleaning Service | PTT |

**DAFTAR SARANA DAN PRASARANA MTs. MUHAMMADIYAH
CABANG BAJENG PALLEKO**

| No | Jenis Sarana | Jumlah | Keadaan |
|-----|------------------------|--------|---------|
| 1. | Ruangan Kepala Sekolah | 1 | Baik |
| 2. | Ruangan Guru | 1 | Baik |
| 3 | Ruangan belajar | 3 | Baik |
| 4. | Meja Guru | 29 | Baik |
| 5 | Kursi Guru | 29 | Baik |
| 6 | Meja Siswa | 60 | Baik |
| 7 | Kursi siswa | 60 | Baik |
| 8. | Papan Tulis | 3 | Baik |
| 9. | Komputer | 1 | Baik |
| 10. | Printer | 1 | Baik |
| 11. | Ruang Perpustakaan | 1 | Baik |
| 12. | Lemari Buku | 1 | Baik |
| 13 | Ruang Laboratorium | 1 | Baik |
| 14. | Mushollah | 1 | Baik |

Lampiran 1 : RPP Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MTs. Muhammadiyah Cabang Palleko Kecamatan Polut
Kabupaten Takalar
Mata Pelajaran : Aqidah Akhlak
Kelas/Semester : VIII/II
Tahun Ajaran : 2012 / 2013
Alokasi Waktu : 8 x 40 (4 pertemuan)

I. STANDART KOMPETENSI:

Menerapkan akhlak terpuji kepada sesama

II. KOMPETENSI DASAR:

- 1.1. Menjelaskan pengertian dan pentingnya husnuzdon, tawadlu, tasamuh dan taawun.
- 1.2. Mengidentifikasi bentuk dan contoh perilaku husnuzdon, tawadlu, tasamuh dan taawun.
- 1.3. Menunjukkan nilai-nilai positif dari husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun dalam fenomena kehidupan.
- 1.4. Membiasakan perilaku husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun.

III. INDIKATOR:

1. Menjelaskan pengertian dan pentingnya husnudzdon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun.
2. Menyebutkan bentuk dan contoh-contoh sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun
3. Menunjukkan ciri-ciri orang yang memiliki sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun
4. Menyebutkan nilai-nilai positif dari husnudz dzon, , tawadlu', tasamuh dan ta'awun dalam fenomena kehidupan

5. menunjukkan sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun kepada sesama.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN : Siswa Mampu :

1. Menjelaskan pengertian dan pentingnya husnudzdzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun.
2. Menyebutkan bentuk dan contoh-contoh sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun
3. Menunjukkan ciri-ciri orang yang memiliki sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun
4. Menyebutkan nilai-nilai positif dari husnudz dzon, , tawadlu', tasamuh dan ta'awun dalam fenomena kehidupan
5. menunjukkan sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun kepada sesama.

V. MATERI AJAR:

1. Pengertian dan pentingnya husnudzdzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun.
2. Bentuk dan contoh-contoh sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun
3. Ciri-ciri orang yang memiliki sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun
4. Nilai-nilai positif dari husnudz dzon, , tawadlu', tasamuh dan ta'awun dalam fenomena kehidupan
5. Sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun kepada sesama.

VI. METODE PEMBELAJARAN:

-) Ceramah
-) Penugasan
-) Tanya Jawab
-) **Team Games Tournament (TGT)**

VII. NILAI KARAKTER:

1. Bekerja Keras
2. Kreatif
3. Inovatif
4. Teliti

5. Bersahabat
6. Rasa Ingin Tau

VIII. TAHAPAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE- 1:

a. Kegiatan Awal:

1. Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran;
2. Guru membuka dan memberi salam;
3. Berdo'a dan mengabsen siswa;
4. Guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan inti:

1. Eksplorasi

- Guru menjelaskan secara singkat materi tentang Pengertian dan pentingnya husnudzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun
- Guru mengorganisasi siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5 orang (heterogen)
- Guru menyiapkan modul untuk masing – masing kelompok
- Guru menyampaikan langkah-langkah metode pembelajaran Team Game Tournament
- Guru menjelaskan aturan-aturan dalam game

2. Elaborasi

- Siswa secara berkelompok melaksanakan game, guru memimpin dan memandu jalannya game dan memberikan pengskoran
- Guru mengakhiri game dan membacakan perolehan skor

3. Konfirmasi

- Guru meminta salah seorang siswa untuk membahas kembali hasil kerja team game

c. Kegiatan Penutup

- Guru menjelaskan kembali solusi dari soal-soal hasil pekerjaan team game.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan dari hasil pekerjaan team game.

PERTEMUAN 2:

a. Kegiatan Awal:

1. Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran;
2. Guru membuka dan memberi salam;
3. Berdo'a dan mengabsen siswa;
4. Guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan inti:

1. Eksplorasi

- Guru menjelaskan secara singkat materi tentang Bentuk dan contoh-contoh sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun serta Ciri-ciri orang yang memiliki sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun
- Guru mengorganisasi siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5 orang (heterogen)
- Guru menyiapkan modul untuk masing – masing kelompok
- Guru menyampaikan langkah-langkah metode pembelajaran Team Game Tournament
- Guru menjelaskan aturan-aturan dalam game

5. Elaborasi

- Siswa secara berkelompok melaksanakan game, guru memimpin dan memandu jalannya game dan memberikan pengskoran
- Guru mengakhiri game dan membacakan perolehan skor

6. Konfirmasi

- Guru meminta salah seorang siswa untuk membahas kembali hasil kerja team game
- Guru memberikan reward kepada team game yang memperoleh nilai skor tertinggi

d. Kegiatan Penutup

- Guru menjelaskan kembali solusi dari soal-soal hasil pekerjaan team game.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan dari hasil pekerjaan team game.

PERTEMUAN KE- 3:

a. Kegiatan Awal:

1. Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran;
2. Guru membuka dan memberi salam;

3. Berdo'a dan mengabsen siswa;
4. Guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan inti:

1. Eksplorasi

- Guru menjelaskan secara singkat materi tentang Nilai-nilai positif dari husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun dalam fenomena kehidupan
- Guru mengorganisasi siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5 orang (heterogen)
- Guru menyiapkan modul untuk masing – masing kelompok
- Guru menyampaikan langkah-langkah metode pembelajaran Team Game Tournament
- Guru menjelaskan aturan-aturan dalam game

2. Elaborasi

- Siswa secara berkelompok melaksanakan game, guru memimpin dan memandu jalannya game dan memberikan pengskoran
- Guru mengakhiri game dan membacakan perolehan skor

3. Konfirmasi

- Guru meminta salah seorang siswa untuk membahas kembali hasil kerja team game
- Guru memberikan reward kepada team game yang memperoleh nilai skor tertinggi

c. Kegiatan Penutup

- Guru menjelaskan kembali solusi dari soal-soal hasil pekerjaan team game.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan dari hasil pekerjaan team game.

PERTEMUAN KE- 4:

b. a Kegiatan Awal:

1. Guru mempersiapkan kelas untuk pembelajaran;
2. Guru membuka dan memberi salam;
3. Berdo'a dan mengabsen siswa;
4. Guru menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan inti:

1. Eksplorasi

- Guru menjelaskan secara singkat materi tentang Sikap husnudz dzon, tawadlu', tasamuh dan ta'awun kepada sesama.
- Guru mengorganisasi siswa ke dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5 orang (heterogen)
- Guru menyiapkan modul untuk masing – masing kelompok
- Guru menyampaikan langkah-langkah metode pembelajaran Team Game Tournament
- Guru menjelaskan aturan-aturan dalam game

2. Elaborasi

- Siswa secara berkelompok melaksanakan game, guru memimpin dan memandu jalannya game dan memberikan pengskoran
- Guru mengakhiri game dan membacakan perolehan skor

3. Konfirmasi

- Guru meminta salah seorang siswa untuk membahas kembali hasil kerja team game
- Guru memberikan reward kepada team game yang memperoleh nilai skor tertinggi

c. Kegiatan Penutup

- Guru menjelaskan kembali solusi dari soal-soal hasil pekerjaan team game.
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan dari hasil pekerjaan team game.

VII. ALAT/ BAHAN/ SUMBER AJAR

A. ALAT/ MEDIA:

-) Spidol
-) Papan tulis
-) Kartu pertanyaan

B. BAHAN/ SUMBER AJAR:

-) Buku paket (Buku Aqidah Akhlak Kelas VIII Penerbit Toha Putra, Semarang
-) Buku-buku yang relevan dengan pembelajaran.

C. PENILAIAN

-) Sikap siswa saat proses pembelajaran (Ranah Apektif)
-) Tes Lisan

Palleko , April 2013

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Basuki Rahmat, S.Ag
NIP. 19690709 200501 1 007

Syahranti



LAMPIRAN 3 : LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN PESERTA DIDIK
SIKLUS I

| No. | NIS | L/P | KEAKTIFAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|--------|-----|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | A | | | | B | | | | C | | | | D | | | | E | | | |
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 11.001 | L | √ | √ | √ | √ | √ | x | x | √ | x | x | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 2 | 11.002 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 3 | 11.003 | L | √ | √ | √ | √ | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ | √ |
| 4 | 11.004 | L | x | √ | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 5 | 11.005 | L | √ | √ | √ | x | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 6 | 11.006 | P | √ | √ | √ | √ | x | x | x | x | √ | √ | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 7 | 11.007 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 8 | 11.008 | L | x | x | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 9 | 11.009 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ |
| 10 | 11.010 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 11 | 11.011 | L | x | √ | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 12 | 11.012 | L | x | x | √ | √ | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 13 | 11.013 | P | √ | √ | √ | √ | x | x | x | x | x | x | x | √ | √ | x | x | √ | √ | √ | √ | √ |
| 14 | 11.014 | P | √ | √ | √ | √ | x | x | √ | x | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | x | x | x | x |
| 15 | 11.015 | P | √ | √ | √ | √ | x | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ |
| 16 | 11.016 | L | √ | √ | √ | √ | x | x | √ | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ |
| 17 | 11.017 | L | x | x | √ | √ | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | x | √ | √ |
| 18 | 11.018 | P | √ | √ | √ | √ | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | √ | √ | √ | x | √ | x | x |
| 19 | 11.019 | L | x | √ | x | √ | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | x | x | x |
| 20 | 11.020 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 21 | 11.021 | P | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 22 | 11.022 | P | √ | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | √ | x | √ | √ |
| 23 | 11.023 | P | √ | x | √ | √ | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 24 | 11.024 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | √ | x | √ | √ | x | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ |
| 25 | 11.025 | P | √ | √ | √ | √ | x | √ | x | x | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |

Ket

A : Kehadiran

B : Keaktifan Bertanya

C : Keaktifan Menjawab Pertanyaan

D : Keaktifan Menanggapi Jawaban/mengemukakan Pendapat

E : Kerjasama dalam team

LAMPIRAN 4 : LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN PESERTA DIDIK SIKLUS II

| No. | NIS | L/P | KEAKTIFAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|--------|-----|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | A | | | | B | | | | C | | | | D | | | | E | | | |
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 11.001 | L | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 2 | 11.002 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 3 | 11.003 | L | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 4 | 11.004 | L | x | √ | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| 5 | 11.005 | L | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 6 | 11.006 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 7 | 11.007 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 8 | 11.008 | L | √ | x | √ | √ | √ | x | x | x | x | x | x | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 9 | 11.009 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 10 | 11.010 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 11 | 11.011 | L | x | √ | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | √ | x | x | x | x | x | x | x | √ |
| 12 | 11.012 | L | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 13 | 11.013 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 14 | 11.014 | P | √ | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ |
| 15 | 11.015 | P | √ | √ | √ | √ | √ | x | √ | x | √ | x | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 16 | 11.016 | L | √ | √ | √ | √ | √ | x | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ |
| 17 | 11.017 | L | x | √ | √ | √ | √ | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | x | √ | √ |
| 18 | 11.018 | P | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | x | x | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 19 | 11.019 | L | x | √ | √ | √ | x | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ |
| 20 | 11.020 | P | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 21 | 11.021 | P | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 22 | 11.022 | P | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | x | x | x | x | x | √ | x | x | √ | √ | √ | √ |
| 23 | 11.023 | P | √ | √ | √ | √ | x | √ | x | √ | x | x | x | x | x | √ | x | x | √ | √ | √ | √ |
| 24 | 11.024 | P | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | x | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| 25 | 11.025 | P | √ | √ | √ | √ | x | √ | √ | √ | x | x | x | x | x | x | x | √ | √ | √ | √ | √ |

Ket

A : Kehadiran

B : Keaktifan Bertanya

C : Keaktifan Menjawab Pertanyaan

D : Keaktifan Menanggapi Jawaban/mengemukakan Pendapat

E : Kerjasama dalam team

RIWAYAT HIDUP



Syahrianti lahir di Bontokamase pada tanggal 12 Maret 1971.

Memasuki Sekolah Dasar pada SDN. No.6 Bontokamase pada tahun 1978 dan tamat 1984, pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di MTs. Darul Arqam dan tamat 1987 kemudian melanjutkan sekolah di Madrasah Aliyah SMA Negeri 1 Tamalatea tahun 1987 dan tamat 1990. Menikah dengan Abd. Azis Dg. Tutu 29 Nopember tahun 2009. Menjadi guru Honorer di MTs. Muhammadiyah Cabang Palloko mulaipada tahun 2007 sampai sekarang kemudian melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2012 melalui program kualifikasi guru madrasah ibtidaiyah dan Alhamdulillah penulis menyelesaikan studi tahun 2014 serta mendapat gelar S.Pd.I.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R